281

Acción Press

euro

8€

MODELISMO

35 AÑOS CON EL MODELISMO

00281
480002164009
www.euromodelismo.com

Suscríbete

PODRÁS SOLICITAR ESTAS REVISTAS DIRECTAMENTE A ACCIÓN PRESS S.A. O EN COMERCIOS ESPECIALIZADOS EN MODELISMO

ACCION PRESS, S.A. C/Ezequiel Solana, 16 bajo, 28017 MADRID – Tel. 913 675 708 – Fax 914 085 841
www.euromodelismo.com e-mail: suscripciones@euromodelismo.com

❑ Deseo suscribirme a la revista EuroModelismo por 12 números al precio de 88 € (España) a partir del número: .....
❑ Deseo suscribirme a la revista Panzer Aces por 6 números al precio de 55 € • Europa 75,00 € • resto del mundo 95,00 € a partir del número: .....

Nombre.....Apellidos .....

Domicilio .....Localidad .....C. Postal .....

Teléfono .....e.mail:.....

FORMAS DE PAGO: ❑ Giro postal ❑ Contrareembolso (más 9 €, sólo para España) ❑ Visa

Titular Visa .....DNI .....
Visa nº:.....Caducidad .....
❑ Transferencia nº cta. Accion Press, S.A.: Caja Madrid 2038-1854-24-6000008565
❑ Giro Bancario. Titular de la cta.: nº cta. (20 digitos):

AÑO 23 Nº281

REVISTA MENSUAL

Director Editorial
Rodrigo Hernández Cabos
Redactor Jefe
Javier López de Anca
Equipo Técnico
José David Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Chacón y Marta Ramírez Gómez
Han colaborado en este número:
Rodolfo Melian, Ivan Momcilovic, Eduardo Fdez. Rodríguez, Javier López de Anca, Stefano Marchetti, Báo Anh Nguyễn
Fotografías
Rodrigo Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Cabos
Maquetación
Kommad Publicidad s.l.
Imprime
Artes Gráficas Dharma
Fotomecánica
J. David Hernández Chacón
Redacción, Equipo Técnico, Administración y Publicidad
ACCION PRESS, S.A.
C/Ezequiel Solana, 16 - 28017 Madrid
Tel.: 914 086 135 y 913 675 708
Fax: 914 085 841
accionpress@euromodelismo.com
euromodelismo@euromodelismo.com
Suscripciones
Tel.: 913 675 708
suscripciones@euromodelismo.com

Edita: Accion Press, S.A.
Distribución: logista PUBLICACIONES S.L.
Depósito Legal: M-19724-1992

www.euromodelismo.com
Facebook: - Euromodelismo
- Panzer Aces
Versión digital: www.pocketmags.com

Queda prohibida la reproducción total o parcial de fotografías, textos y dibujos mediante impresión, fotocopia o cualquier otro sistema sin permiso por escrito de la editorial. EURO MODELISMO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones expresadas por sus colaboradores.

MIRAGE III
4 Debuta en Euromodelismo el modelista argentino Rodolfo Melian con un Mirage III patrio. Aunque el conflicto de las Malvinas es bien conocido por todos, no es habitual poder disfrutar de estas maquetas.

PANZER III
14 Ivan Momcilovic nos enseña cómo trabajar con una maqueta sencilla de un modo asequible a todos los modelistas y obtener un resultado impresionante.

DOUGLAS "TIN LEGS" BADER
24 Las figuras realizadas por RP Models se caracterizan por su excelente calidad. Si a esto le sumamos el buen trabajo de pintura realizado por Eduardo Fernández tendremos en nuestras manos una obra maestra.

AULA DE EUROMODELISMO
31 En esta nueva entrega de nuestra aula reunimos a dos ases de la aviación: Chema Martínez y Javier López de Anca, quienes nos mostrarán cómo mejorar el montaje y la pintura de las hélices de nuestros aviones.

MODERN STEAM MONOBIKE
36 Stefano Marchetti lo ha vuelto a hacer: Best of Show en Scale Model World (Telford). Os traemos un sensacional artículo sobre esta pequeña obra de maestra del Steampunk creada desde cero, tanto en el planteamiento como en la ejecución.

ASOCIACIÓN CULTURAL VALLISOLETANA DE MODELISMO
48 Os mostramos algunas de las piezas presentadas en este concurso celebrado entre los días 31 de marzo y 2 de abril.

COMINIDAD MODELÍSTICA A.C.VA.M
56 Tal y como venimos haciendo últimamente, junto al concurso presente en la revista nos acercamos un poco más a las asociaciones que los organizan, en este caso se trata de la Asociación Cultural Vallisoletana de Modelismo.

MODELISMO EN ACCIÓN
58 Aprovechamos esta nueva sección para viajar hasta el sudeste asiático y conocer de cerca la obra de Nguyễn Báo Anh, un valor en alza en el modelismo internacional.

EDITORIAL

En los últimos tiempos la expresión "zona de confort" ha pasado a formar parte de nuestro vocabulario. Se refiere a un estado mental que nos puede parecer agradable, que incluso nos permite actuar con el piloto automático puesto. Pero no resulta un lugar suficientemente estimulante. Aplicado al modelismo, esta zona de confort puede llegar a resultar atractiva, pero también frustrante ya que una de las consecuencias de mantenernos en ella es que nos impide ser creativos.

¿Qué sentido tiene hacer maquetas "en serie"? ¿Acaso uno de los atractivos de esta afición no es atreverse con nuevos retos? En ocasiones nos hemos encontrado con modelistas que siempre abandonan sus proyectos en la misma fase. Por ejemplo, llevan a cabo un montaje excepcional y, a la hora de pintar, la maqueta pasa a la estantería de proyectos inacabados. Lo mismo sucede con los efectos de desgaste y envejecido. Montaje correcto, colores base dados.... y la maqueta al armario. Atrévete a meter la pata. ¡No pasa nada!

Si piensas que los modelistas que han ido pasando por nuestras páginas a lo largo de los años no se han equivocado nunca... eres tu quien está en un error. Como dice el refranero español: hay que ser monaguillo antes que fraile. Salir de la zona de confort estimula la creatividad al permitirnos conocer nuevas posibilidades y romper con lo rutinario. Además, te permitirá ganar en confianza. Imagina la ilusión que supone avanzar, que te salga bien algo que considerabas imposible. Ponte a prueba. Te hará ver con tus propios ojos que dominas habilidades que, a priori, te parecían complicadas.

De modo que desafíate y rinde al máximo. Seguramente piensas que si estás tan a gusto en tu zona de confort, no tiene mucho sentido salir de ella. Sin embargo, tienes mucho más que ganar que perder. Analiza tu estilo de hacer las cosas... y actúa de otra forma. Experimenta con nuevos productos, con distintos acabados, con nuevas técnicas. Lleva el hobby a otro estadio. Involúcrate. Exponte. Imagina lo que quieres y trabaja en ello. Abandona las excusas y disfruta, que el modelismo no deja de ser una afición dirigida a hacernos más felices.

Mirage III

Rodolfo Melian

HOBBY BOSS

1/48

El Dassault Mirage IIIEA entró a formar parte de la Fuerza Aérea Argentina (FAA) en 1968, cuando el gobierno argentino negoció la primera adquisición de diez aviones monoplaza y dos biplaza de entrenamiento. Fueron pintados siguiendo un esquema similar al empleado por la USAF en Vietnam. Su misión consistía en la defensa del espacio aéreo argentino, por lo que los Mirage III fueron frecuentemente desplegados en diversos puntos del país. Pero su bautismo de fuego llegaría el 1 de mayo de 1982, cuando la FAA lanza su primer ataque aéreo contra los británicos en la Guerra de la Malvinas.

Aunque estos aviones no serían los protagonistas del conflicto, como sucediera con los A-4B Skyhwak o los Dagger, los Mirage IIIEA cumplieron satisfactoriamente misiones de escolta y distracción, así como de protección de las bases situadas al sur ante un posible ataque de los bombarderos Avro 698 Vulcan.

LA MAQUETA

La versión realizada para este artículo parte del Mirage IIIC de HobbyBoss, al que se agregaron mejoras en resina y calcas de fabricación argentina.

CUADRO DE MATERIALES

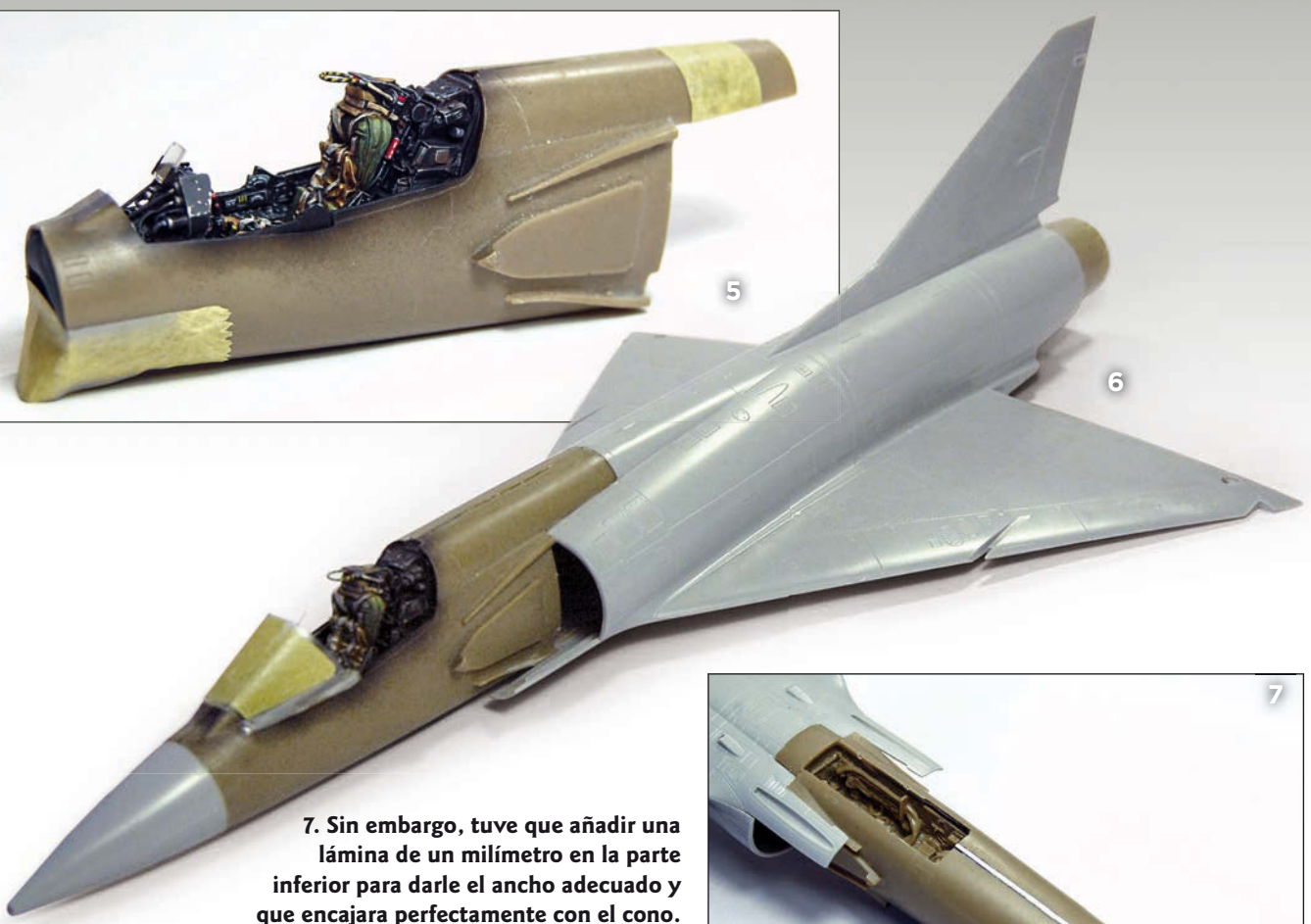
- Mirage IIIC Hobby Boss 1/48 (ref. 80315)
- Conversión Mirage III de Aconcagua

1-2. El cockpit de resina tuvo que ser limpiado y detallado. Se rehízo el cableado y el borde del tablero, pues presentaba pequeñas grietas y burbujas.

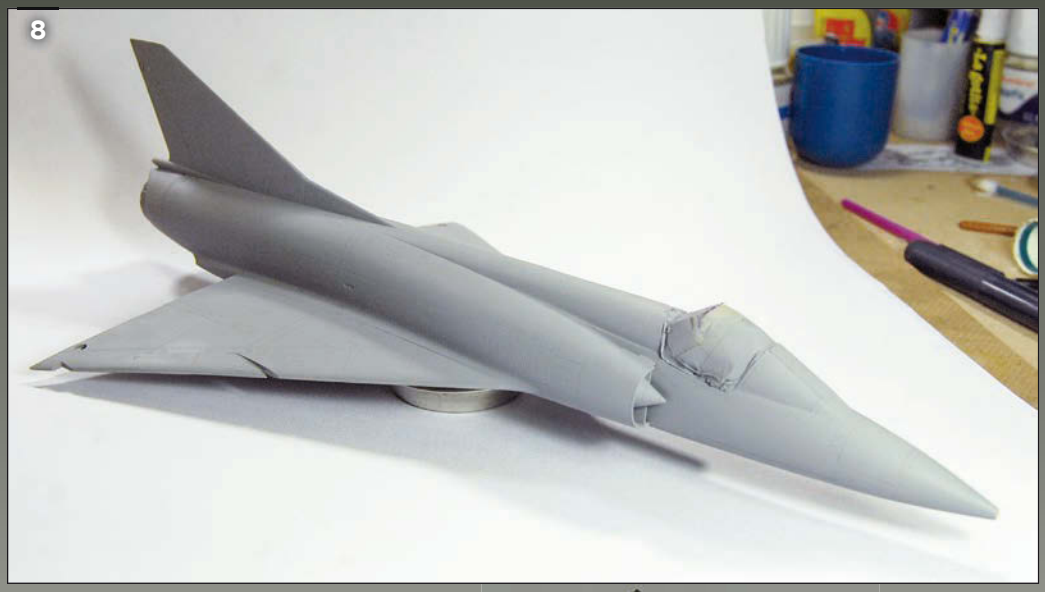
3-4. Tras una imprimación negra, voy aclarando con acrílicos de AMMO by MIG Jiménez hasta conseguir los máximos puntos de luz. Para el ensuciado utilicé el producto de suciedad para interiores en pequeñas cantidades.

5. Para ajustar la cabina en su lugar es necesario rebajar el interior de ambas piezas del fuselaje.

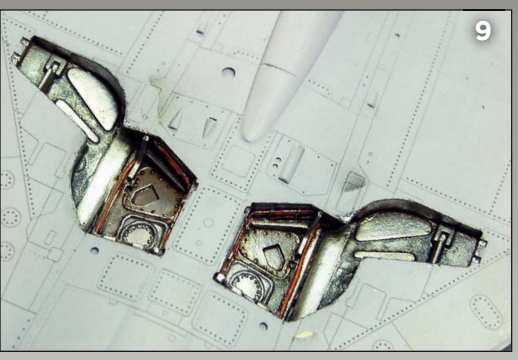
6. Una vez concluida esta pieza vemos que el encaje en el kit de Hobby Boss es bastante bueno.



7. Sin embargo, tuve que añadir una lámina de un milímetro en la parte inferior para darle el ancho adecuado y que encajara perfectamente con el cono. También podemos apreciar el detallado del pozo delantero.



8. El próximo paso es fundamental cuando hemos trabajado con piezas de diversa procedencia. Consiste en aplicar una mano de imprimación gris para detectar cualquier posible error de montaje y resolverlo.



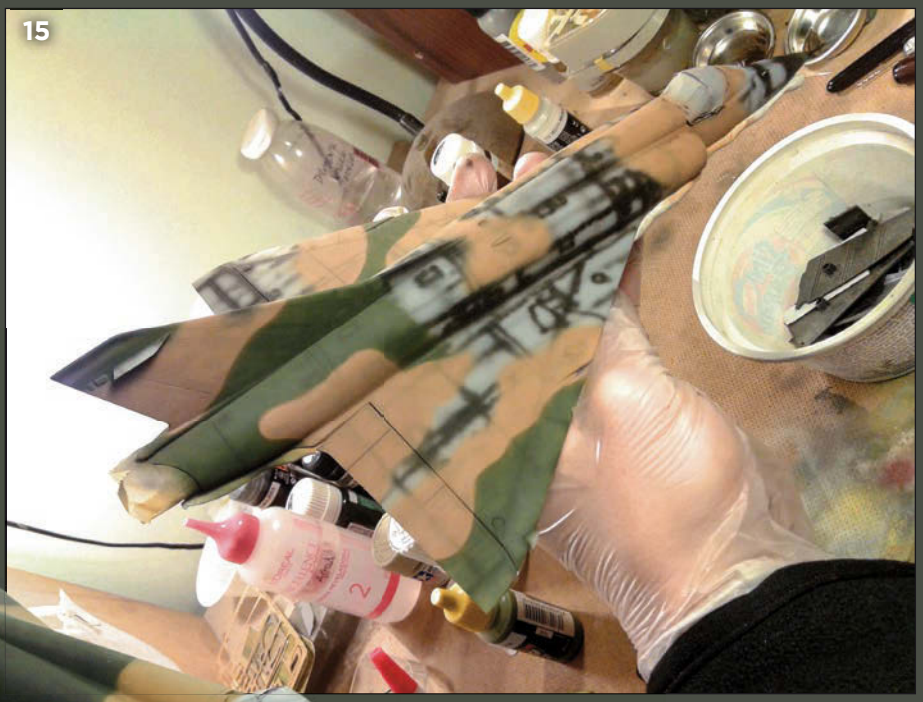
9. En este modelo decidí realizar la pintura de los pozos antes que el resto del avión. Tras una imprimación en negro brillante de Alclad, apliqué el color cromo de la misma marca. Una vez seco, di un lavado de marrón oscuro para perfilar todos los detalles.

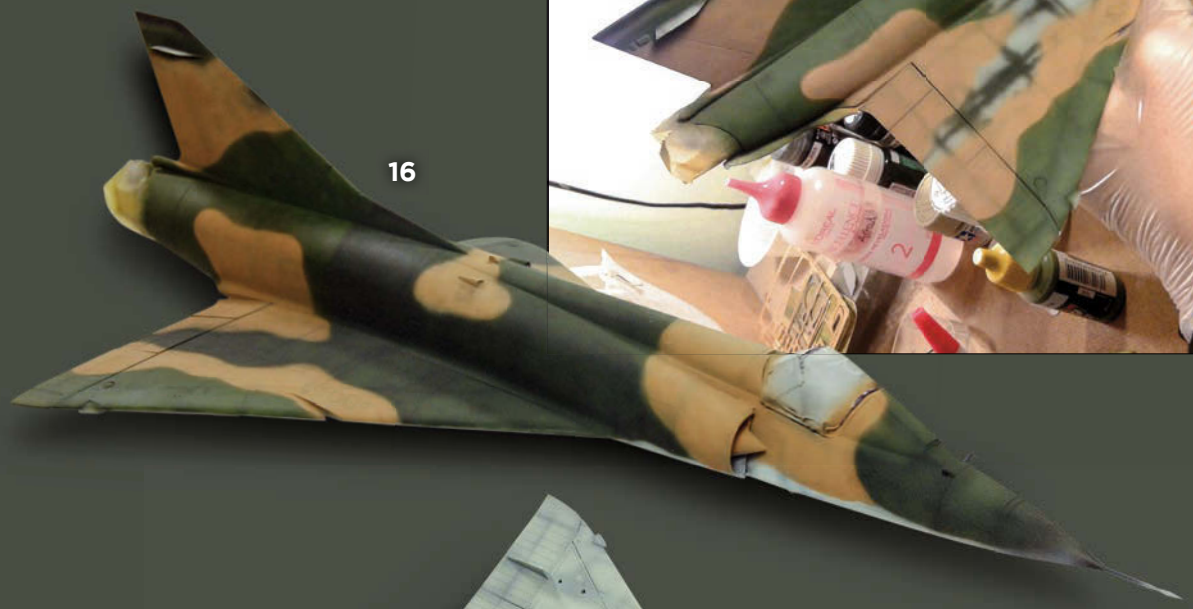
10-11. El proceso realizado en los trenes de aterrizaje y en las tapas es el mismo que para los pozos, pero utilizando el color aluminio para los primeros. De este modo consigo variedad cromática. Los detalles fueron pintados a pincel con acrílicos.

12. Los tanques de combustible de 1700 l. son de resina y requieren de un exhaustivo enmasillado hasta dejarlos listos para pintar. Durante la guerra, estos tanques eran escasos, por lo que solían rotar entre distintos aparatos, teniendo un uso continuado y un mayor desgaste.

13-14. Para pintarlos utilicé la técnica de la laca, dando una primera mano de aluminio de Alclad, otra de laca para el pelo y, por último, las correspondientes a los colores del camuflaje.

15. Tras un prepanelado en negro, voy aplicando estos colores en finas capas para no borrar el trabajo realizado anteriormente.

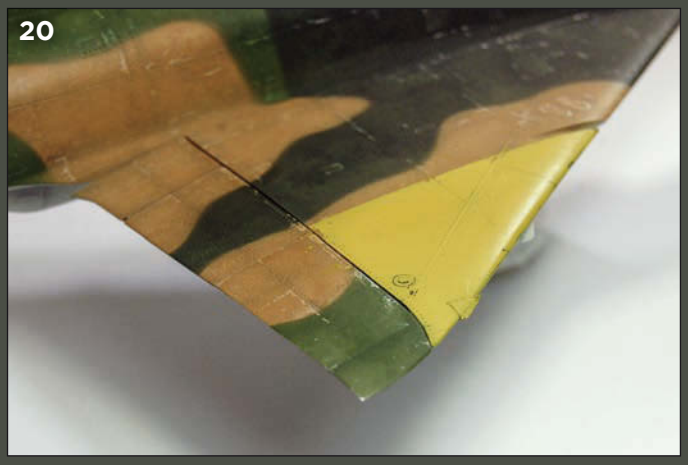




16-17. En estas fotografías podéis ver el acabado del camuflaje antes de aplicar el desgaste.

18. Como estamos representando un aparato con muchos años de servicio, decidí imitar los desgastes sobre el fuselaje utilizando Maskol aplicado con una esponja. En cada color di una primera base con un tono más claro y, tras una segunda capa de Maskol, repetí la operación pero con colores más oscuros.

19. Aquí se aprecia el resultado tras retirar el Maskol. Si fuera necesario, podemos retocar con la pintura base muy diluida para evitar un contraste excesivo.



20. Trabajé los desconchones a pincel de dos formas diferentes. Primero los más superficiales mezclando el color base con blanco y, posteriormente, los más profundos con aluminio.

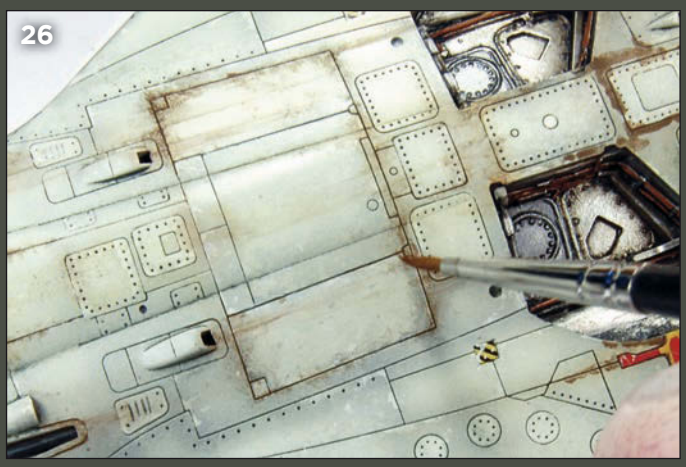
21. La parte inferior fue trabajada de igual manera que el camuflaje superior: con esponja y Maskol.

22. Tras concluir la pintura, aerografié una mano de barniz brillante y coloqué las calcas, sellándolas con una nueva capa. Una vez secó correctamente el barniz, resalté las líneas de paneles y remaches utilizando el PLW gris sobre el verde oscuro y marrón oscuro para el resto de colores.

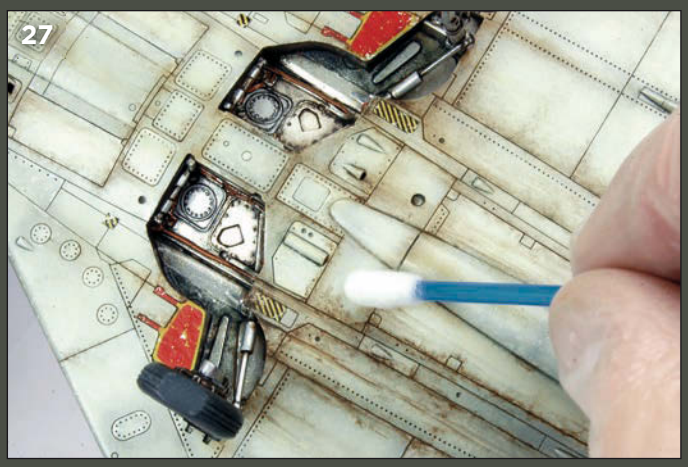
23. Para marcar los paneles y remaches de las superficies inferiores utilizo un PLW gris azulado.

24. Comienzo a trabajar el weathering en el camuflaje superior ensuciando algunas zonas con marrón oscuro y el lavado Streaking Grime. Concentro estos efectos en el encastre de las alas y los registros que habitualmente son manipulados por el personal de mantenimiento.

25. A la hora de aplicar estos productos he utilizado un pincel fino, procurando no ensuciar nada más que la zona en cuestión. Este tipo de efectos contribuyen a que la maqueta tenga una variedad cromática muy amplia, alterando el color base de manera puntual.



26 La mayor parte de la suciedad de la zona inferior está realizada con Streaking Grime, insistiendo especialmente en la zona ventral y detrás de los trenes de aterrizaje. También utilizo este efecto para crear contraste entre los paneles.



27. Para difuminar el lavado anterior he utilizado un bastoncillo de algodón. Es imprescindible que el producto esté seco, pues de lo contrario lo retiraríamos por completo.

28. Para realizar los escapes de combustible e hidráulico, deposito una pequeña gota de lavado marrón oscuro en el punto de origen.

29. Después, con un pincel plano humedecido en disolvente, arrastro el producto en la dirección del flujo del aire.

30. Como punto de partida utilicé una figura de otro kit, aunque tuve que modificarla para colocarla en la postura sobre la escalerilla que yo quería.
31. Para modelar el mono de vuelo utilicé la masilla de dos componentes Green Stuff, que fui aplicando en varias etapas sobre la figura y dándole forma con herramientas de modelado y un pincel de goma.
32. Terminado el modelado, es muy importante fijar firmemente la figura sobre un objeto solido ya que tenderemos a sujetar con fuerza el conjunto para poder pintar con la mayor precisión posible.

33-34. Antes de comenzar con la pintura, apliqué una capa de imprimación gris, que dejé secar convenientemente. A continuación, realicé un presombreado con negro.
35. Ilumino la figura con blanco, utilizando la técnica de la fuente de luz. De esta manera facilitamos la posterior pintura a pince, sabiendo donde quedarán las luces y las sombras.
36. Para pintar la figura aplicamos una base y, después, mediante la técnica de veladuras o transparencias realizamos subidas de luz, desde el tono más oscuro al más claro.
37. Como se trata de una figura con un uniforme enteramente verde, tendremos que jugar con las tonalidades para diferenciar cada uno de los elementos.
38. Con lavados de color negro y marrón he oscurecido las zonas de mayor profundidad. Además, me servirán para perfilar.
39. Comenzamos a aplicar las luces a modo de veladuras. Para ello utilicé dos tonos de verde y un ocre, mezclados en diferentes proporciones.
40-41. Para terminar, pinto todos los detalles y barnizo toda la figura en satinado.

La escalera fue imprimada con gris y, a continuación, con una mano de marrón rojizo. Tras dejar secar, di una capa de Scrached Effects (A.MIG-2010) y, por último, el color amarillo, que retiré con un pincel humedecido en agua. Froté algunas zonas con algo de pigmento Gun Metal (A.MIG-3009) para reproducir el aspecto pulido del metal. También imité algunos restos de óxido con Streaking Rust Effect (A.MIG-1204).

CUADRO DE COLORES FIGURA

Imprimación:
Grey Primer (A.MIG-2002)
Presombreado:
Matt Black (A.MIG-046)
Luz cenital:
Matt White (A.MIG-050)
Mono de vuelo:
FS34079 (BS 641) (A.MIG-206) y Khaki (A.MIG-056) d, Medium Olive (71.092) de Model Air y Gunship Green (70.895) de Model Color de Vallejo
Luces:
4BO Russian Green (A.MIG-019), Light Green Khaki (A.MIG-058) y Oil Ochre (A.MIG-055)

Todas las referencias son de de AMMO of Mig Jiménez excepto cuando se indica una diferente

Imprimación cabina:
Black Primer (A.MIG-2005)
Suciedad cabina:
Streacking Grime for Interiors (A.MIG-1200)
Imprimación fuselaje:
Grey Primer (A.MIG-2002)
Imprimación pozos:
Gloss Black Base (ALC 305) de Alclad
Pozos:
Chrome (ALC 107) de Alclad
Lavado pozos:
Dark Brown Wash for Green Vehicles (A.MIG-1005)
Trenes:
Aluminium (ALC 101) de Alclad
Camuflaje:
FS 34102 Reseda Green (A.MIG-004), Light Sand Grey (A.MIG-067), RLM 81 - FS 34079 - BS641 (A.MIG-206) y FS 36622 Gray (A.MIG-226) **Panelado fuselaje:**
PLW Medium Grey (A.MIG-1601), PLW Deep Brown (A.MIG-1618) y PLW Blue Grey (A.MIG-1613) **Weathering:**
Dark Brown Wash for Green Vehicles (A.MIG-1005) y Streaking Grime (A.MIG-1203)

Todas las referencias son de de AMMO of Mig Jiménez excepto cuando se indica una diferente

Panzer III A

Ivan Momcilovic

MiniArt

1/35

Ausf B

El Panzerkampfwagen III Ausf B fue una de las variantes de este carro de combate alemán, del que se construyeron muy pocas unidades. La principal diferencia entre los tipos A y B tiene que ver con la suspensión, pues este último cuenta con ocho ruedas situadas en los trenes de rodaje con ballestas de lámina para mejorar la suspensión, en lugar de las cinco originales. Las unidades de la Wehrmacht recibieron los Ausf B en 1937, aunque después de la campaña contra Polonia serían retirados debido a problemas con la suspensión y a su escaso blindaje de 15 mm. En octubre de 1940 cinco Ausf B que habían sido usados para las series experimentales del Sturmgeschutz, fueron devueltos a las tropas y utilizados como vehículos de entrenamiento.

En cuanto a la maqueta, la referencia de Mini Art es el primer modelo en plástico del famoso tanque alemán. La construcción se ha realizado de caja, sin añadir más que la figura, algo de equipo de Value Gear y las latas de combustible de AFV. Me gustaría advertir a los modelistas que quieran construirlo que tengan cuidado a la hora de cortar las piezas, pues se rompen fácilmente. Por otro lado, el interior de la torreta cuenta con buenos detalles.

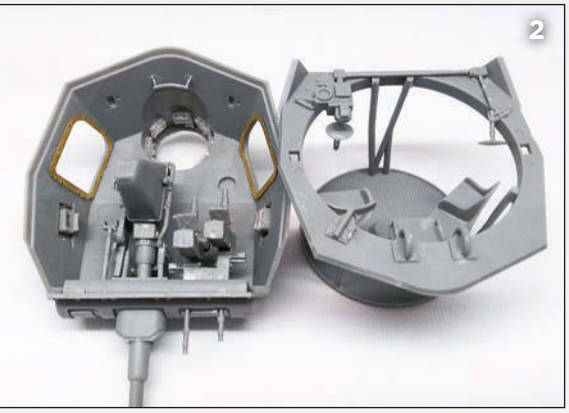
Me gustaría dar las gracias a Scale Model Kits (www.scale-model-kits.com) por facilitarme este modelo y a www.inscale.org.

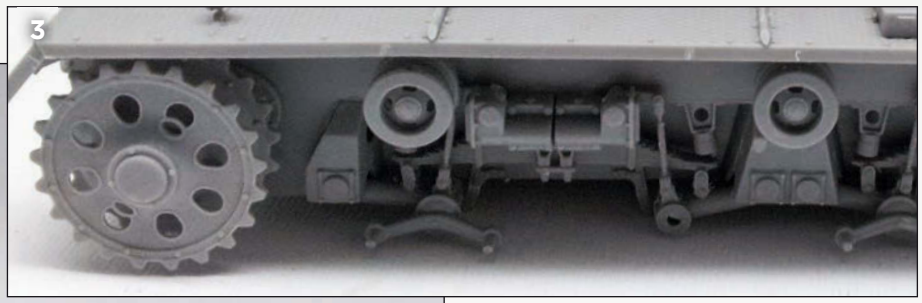
CUADRO DE MATERIALES

- Pz.Kpfw.III Ausf.B de MiniArt (ref. 35162)
- German Tank Crew de MiniArt (ref. 35167)
- Headsets de Hornet (ref. HGH 07)

LA MAQUETA

1. Aunque el vehículo sea relativamente pequeño, está muy bien detallado y su despiece es bastante lógico. Me llevó unas dos semanas su montaje.





2. Si quisiéramos dejar la torre abierta, Mini Art proporciona una buena parte de los detalles del interior de la torreta, el cañón y las ametralladoras coaxiales, lo que, a mi juicio, resulta suficiente para lo que podrá apreciarse desde el exterior.

3. El tren de rodaje está muy bien realizado, algo de agradecer en un vehículo sin faldones, quedando completamente a la vista.

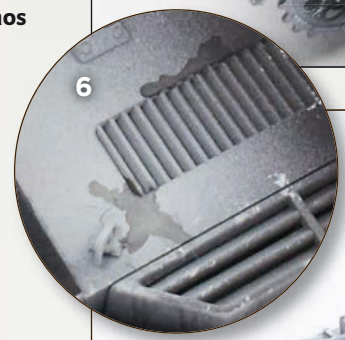
4. Comienzo el trabajo de pintura con unas modulaciones previas utilizando las imprimaciones AMMO by MIG Jiménez. Para las zonas más oscuras utilicé el negro. Este color lo fui aclarando con blanco, hasta llegar a las máximas luces con la imprimación White Primer.

5. El siguiente paso será pintar los desconchones antes de la pintura en las zonas más expuestas a roces y el trasiego de la tripulación. Utilicé pintura blanca aplicada con un pincel fino para simular los arañazos y con esponja para los desconchones.

6-7. A continuación, realizo algunos efectos de manchas de suciedad y salpicaduras producidas en el vehículo por los restos de combustible. En este caso he utilizado pintura negra mezclada con agua. La disolución dependerá de los gustos de cada uno y del grado de suciedad que queramos conseguir. Al tratarse de acrílicos, deberemos trabajar rápido porque secan antes que los esmaltes.

8. Tras dejar secar un día todo el proceso anterior, empiezo a pintar el color base Panzer Gray. Para ello he empleado el Dunkelgrau, disuelto con su disolvente específico. Tendremos que conseguir una disolución que nos dé el tono gris del vehículo y, al mismo tiempo, mantenga el contraste entre luces y sombras. El RAL 9001 Cremeweiss me servirá para aclarar zonas muy concretas.

5


6

7

9. Con gris claro, ilumino todos los pequeños detalles y pinto algunos desconchones. Posteriormente, con los procesos de desgaste, apagaremos este contraste y quedarán perfectamente integrados.

10. Ahora le toca el turno a los filtros de AMMO by MIG Jiménez. En este caso, el Dark Grey. Lo apliqué con aerógrafo sobre todo el vehículo a base de finas capas. Cuando seca, la maqueta adquiere el auténtico color gris alemán de la Segunda Guerra Mundial. Los desconchones y detalles que antes resultaban exagerados, ahora parecen más naturales.

11. Utilizo un lavado marrón para dar profundidad a todos los detalles. Entre este paso y el anterior dejé un día de secado, pues es fácil que el filtro y el lavado se mezclasen si no están suficientemente secos.

12. Continúo trabajando los desconchones con una mayor variedad de colores, desde un arena claro a un marrón oscuro o, incluso, un metalizado oscuro.

13. De nuevo dejo secar durante un día antes de continuar con la suciedad. Utilizo Streaking Grime en los mismos lugares donde había aplicado las zonas negras de máxima sombra. Ahora el efecto resulta mucho mejor.

14. Los tubos de escape se pintaron primero en color gris y, después, recibieron un lavado con Streaking Rust Effects. Mientras aún estaba húmedo, utilicé dos pigmentos de color óxido, en este caso Medium Rust y Light Rust, para dar mayor colorido a la pieza.

15

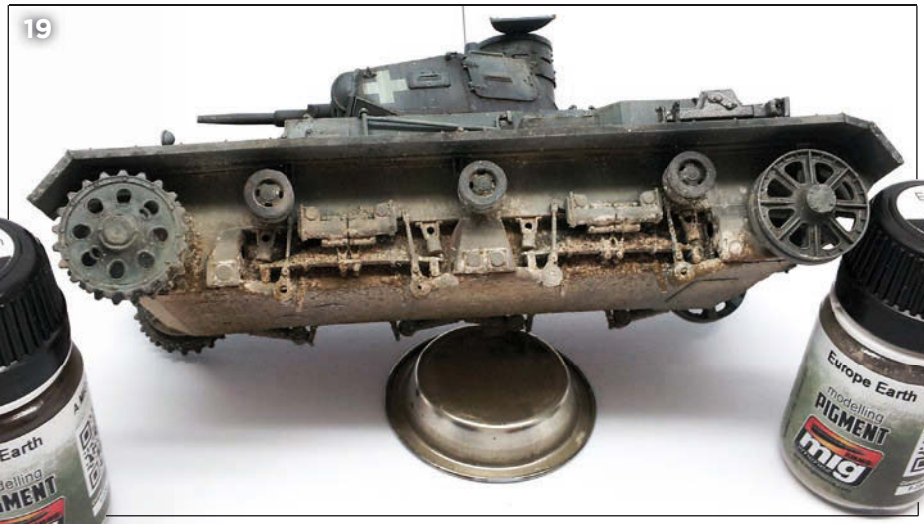
15. Para simular el polvo, aerografio North African Dust en algunas zonas y, con un pincel humedecido en disolvente, lo arrastro para conferirle el aspecto que podéis ver en la foto.

16

16. Algunos detalles se han perdido tras el paso anterior, por lo que recurro a los acrílicos para destacarlos de nuevo. Recordad que con este tipo de pintura hay que trabajar rápidamente porque se secan en poco tiempo.

17

17. Acentúo el efecto de polvo con el color Dust en acrílico, pero esta vez sólo lo doy en las zonas inferiores del chasis, así como en los faldones y ruedas.



18. Para conseguir textura en el polvo, utilizo pigmentos. Empiezo por el más claro, que será el Europe Earth, aplicado con un pincel en las zonas de paso de la tripulación . Después, como contraste y para conseguir una aspecto más real, utilizo el pigmento más oscuro Dark Earth en las zonas donde se acumula mayor suciedad en las que el viento y la lluvia no llegan.

19. Mezclo ambos pigmentos con yeso para dar textura a las zonas del tren de rodaje.

20. Después de terminar el ensuciado, coloco las cadenas en su lugar. Las he pintado con Dark Tracks y Earth. A continuación doy un lavado con Dark Mud y, antes de que esté seco, las trabajo con los mismos pigmentos empleados anteriormente. Por último, con Fresh Engine Oil imito restos de grasa.

CUADRO DE COLORES

Imprimación:
White Primer (A.MIG-2004) y Black Primer (A.MIG-2005)
Suciedad: Matt Black (A.MIG-046)
Capa base: Dunkelgrau (A.MIG-008)
Luces: RAL 9001 Cremeweiss (A.MIG-017)
Luces detalles y arañazos: Pale Gray (A.MIG-063)
Desconchones: RAL 9001 Cremeweiss (A.MIG-017), New Wood (A.MIG-037), Gun Metal (A.MIG-045) y Red Brown Shadow (A.MIG-912)
Tubos de escape: Streaking Rust Effects (A.MIG-1204), Medium Rust Pigment (A.MIG-3005) y Light Rust Pigment (A.MIG-3006)
Polvo: Dust (A.MIG-036) y North African Dust (A.MIG-1404)
Suciedad: Europe Earth (A.MIG-3004) y Dark Earth (A.MIG-3007)
Cadenas: Dark Tracks (A.MIG-035), Earth (A.MIG-073), Dark Mud (A.MIG-1405), Fresh Engine Oil (A.MIG-1408), Europe Earth (A.MIG-3004) y Dark Earth (A.MIG-3007)

Todas las referencias son de de AMMO of Mig Jiménez

21. Me gusta colocar figuras en mis vehículos y para este elegí una de Mini Art, a la que sustituí la cabeza por una de Hornet que, en mi opinión, son las mejores. La figura tan sólo tuvo que ser trabajada con algo de masilla en su montaje.

22. La cabeza fue pintada con colores al óleo, mientras que para el resto del cuerpo usé acrílicos de Panzer Aces.

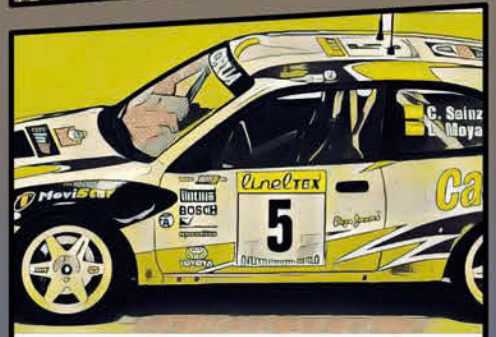
XVI ENCUENTRO INTERNACIONAL MAPA

8 DE JULIO

CEAS FÉRNANDEZ NIETO

HORARIO: 10:00 A 20:00

9 SPEED PAINTING



DOUGLAS "TIN LEGS" BADER

Nuestro protagonista es un auténtico ejemplo tanto por su fortaleza mental como por su capacidad de superación. Este londinense decidió a los 17 años entrar en la "Escuela del Aire de Cranwell" para hacer carrera como piloto en la RAF, demostrando al poco tiempo sus excelentes dotes para el vuelo. En Diciembre de 1931, realizando una maniobra denominada "tonel" durante unos entrenamientos, sufrió un aparatoso accidente que casi le cuesta la vida y que le hizo perder ambas piernas.

Se trata de una figura en 75mm, realizada mediante modelado e impresión 3D en resina de alta calidad por la marca portuguesa RP Models.
En el interior de la caja encontramos un certificado de autenticidad además del número correspondiente a la edición limitada a la que pertenece. La miniatura está dividida en cuatro partes: cuerpo, cabeza y brazos.
Es una pieza muy limpia en general, sin un montaje complicado, en el que cabe destacar que todas las uniones están machihembradas y ocultas para que no se vean tras el ensamblado.

75 mm

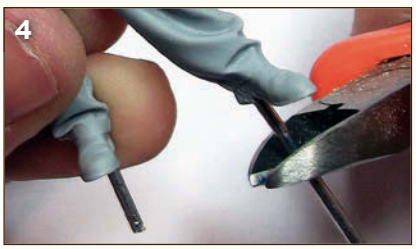
Eduardo Fdez. Rodríguez

Tras una dolorosa y larga convalecencia Douglas contactó con unos ingenieros aeronáuticos que le diseñaron dos piernas ortopédicas, ya que su meta era llegar a caminar sin muletas. Dada su gran fuerza de voluntad logró su objetivo al poco tiempo, consiguiendo conducir, jugar al golf y bailar con chicas. Era cuestión de tiempo que retomara la pasión de su vida: volver a volar.

Tras el estallido de la Segunda Guerra Mundial en 1939, volvió a encontrarse de nuevo a los mandos de los famosos Supermarine Spitfire y Hawker Hurricane británicos. Siendo uno de los pilotos más veteranos de su compañía fue ascendiendo de rango dada su destreza en el aire. Tras sus éxitos durante la cobertura aérea en la retirada de Dunkerque, participó en la elaboración y puesta a punto de la estrategia del Big Wing, una táctica que implicaba enfrentarse a las incursiones de los bombarderos de la Luftwaffe con una formación de ala de tres a cinco escuadrones para evitar que soltaran su carga sobre suelo británico. Posteriormente luchó activamente en los cielos de Gran Bretaña y del Canal de la Mancha durante la Batalla de Inglaterra.

Aunque acabó su andadura como piloto intentando evadirse de un campo de prisioneros tras ser derribado, logró una treintena de victorias en combate en sólo 15 meses de actividad en los combates aéreos contra los aviones de la Luftwaffe, lo que le convirtió en una leyenda viviente y personificación del heroísmo de la RAF. Para él se llegó incluso a acuñar un mote especial: el "As lisiado"

PREPARACIÓN



1. Utilizo una cuchilla para retirar cuidadosamente los excesos de material y rebabas.

2. Con la ayuda de una lima redonda igualo todas las pequeñas irregularidades que puedan existir.

3. Realizamos un orificio con una broca fina en cada uno de los encajes de brazos, cabeza y pies.

4. Coloco un vástago en cada orificio para reforzar las uniones. Utilizamos alambre y unos alicates para cortarlo a la medida que deseemos.

5. Con la ayuda de un pegamento de cianocrilato fijo todas las piezas de la figura, excepto la cabeza (la cual pintaré por separado) y la presento en un soporte que nos facilite su pintura.

6. Tapo todas las juntas que lo necesiten con masilla Yellow-Grey de Milliput. Cuando seca lijo para homogeneizar.

7. Para terminar la preparación, limpio toda la figura con alcohol para eliminar la suciedad y la grasa.

IMPRIMACIÓN

8. Realizo la imprimación con aerógrafo y, para que la pintura sea más fluida y no se produzcan atascos, la rebajo en un 20% con Acrilic Thinner de AMMO by MIG Jiménez.

9. Primero aplico la imprimación One Shot en color negro a toda la figura, sin dejar zonas sin cubrir.

10. Ilumino con una fina capa de blanco, disparando el aerógrafo sólo desde arriba, para imitar una iluminación cenital.

11. Es importante memorizar cuales son las zonas de luz para imitarlo al pintar. Para ello podemos aprovechar como guía la propia fotografía.

CARA

12

12. Para pintar la piel voy a utilizar los colores incluidos en el set Flesh Tones de AMMO by MIG Jiménez.

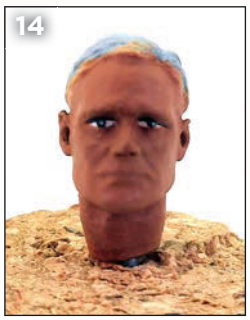
13. Hago una mezcla para el color base de la piel con Burnt Sand, Warm Skin Tone y Red Leather y pinto toda la cabeza excepto el pelo.

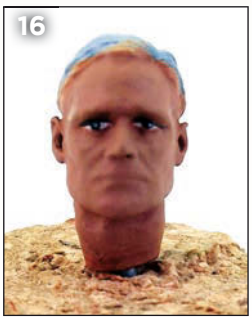
14. A esta escala es complicado detallar mucho el trabajo en los ojos. Primero pinto el globo ocular con una mezcla de blanco mate y una pizca de Burnt Sand. Con marrón oscuro pinto la línea superior del ojo y el iris, que iluminaré añadiendo algo de blanco. Después, hago un punto de luz en el iris con blanco puro. Por último, repaso con el color base de la piel para dejar el ojo del tamaño deseado.

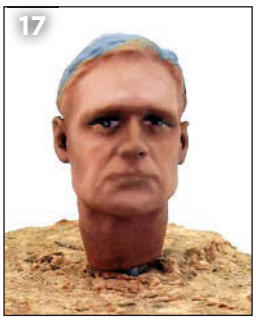
15. Voy añadiendo Warm Skin Tone al color base que hicimos para la piel, y realizo tres subidas de luz.

16. Al color resultante de la última luz le voy incorporando, poco a poco, Basic Skin Tone. Vuelvo a realizar tres subidas de luz.

17. Las siguientes luces las realizo con Light Skin Tone, con el que realizaré tres subidas.







18. Para las luces extrema y arrugas de expresión añado blanco mate a la última luz.

19. La sombras las hago con la pintura muy aguada, casi una veladura, utilizando los colores Red Leather y Burnt Brown Red. Para la sombra más oscura, añado algo de negro al último color.

20. Añado dos tonos más a la piel. El primero para simular las zonas de mayor riego sanguíneo y labios por medio de veladuras con rojo. El segundo para la sombra de la barba con veladuras de azul medio mezclado con Brunt Sand.

21. Para el color base del pelo utilizo una mezcla rojo, negro mate y una gota de azul medio.

22. Esta mezcla me servirá para pintar tanto el pelo como las cejas.

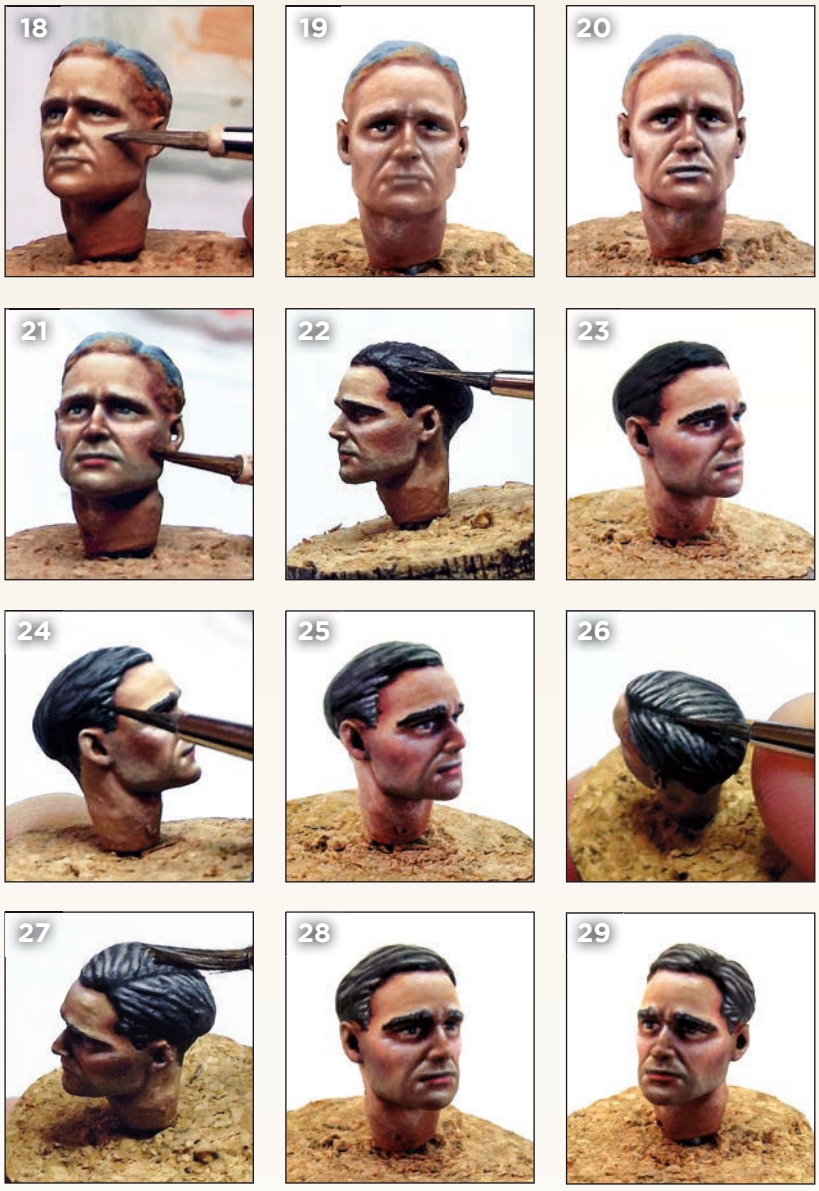
23. Añado un par de veces Warm Skin Tone al color base del pelo e ilumino los volúmenes generales del pelo.

24. Doy dos luces añadiendo blanco mate a la mezcla anterior e ilumino algunos mechones en pelo y cejas.

25. Realizo las sombras con negro mate muy diluido.

26-27. Para igualar el trabajo realizado en el pelo, hago una veladura con Burnt Brown Red y una pizca de negro.

28-29. Vistas finales.



MONO DE VUELO

Dentro de la uniformidad que utilizaban los pilotos de la RAF durante la 2ª Guerra Mundial, nuestro personaje lleva un mono caqui que se ponían encima del uniforme, característico en los pilotos de los Spitfire y Hurricane. Además cabe resaltar el pañuelo al cuello tan característico en los pilotos. Consulté para su pintura la amplia biblioteca de imágenes que existen de nuestro héroe en internet.

30. Consigo la base mezclando verde caqui nº 3 británico y caqui. Comienzo el trabajo con el aerógrafo, diluyendo la pintura siempre con un 20% Acrylic Thinner y la reservo. Empiezo el trabajo con las primeras sombras disparando el aerógrafo desde abajo, con una mezcla del color base y marrón británico.

31. Aumento la proporción anterior de marrón al 50% e insisto aeografiando este color en las zonas donde apenas llegará la luz.

32. En este punto es cuando pinto con el color base, utilizándolo como una luz más, cubriendo todas las partes sin pintar pero sin tapar el trabajo de sombreado, disparando desde arriba.

33. Añado a la base un 20% de beige arena alemán hasta en tres ocasiones, rociándolo en sucesivas capas desde arriba para crear las luces.

34. Desde este momento realizo el resto de trabajo a pincel. Ilumino una a una las arrugas de la tela, añadiendo más o menos beige arena alemán al color base según lo necesite. Perfilo añadiendo blanco mate a la última luz.

35. Acentúo las sombras de las arrugas añadiendo marrón británico al color base según lo necesite y perfilo mezclando negro mate con el color de la última sombra utilizada.

36. Pinto el pañuelo de azul medio, iluminándolo añadiendo poco a poco Sky Line Blue. Las sombras las consigo incorporando pequeñas cantidades de negro mate al color inicial. Para acabar pinto pequeños puntos en blanco para simular los lunares del pañuelo.

37. Pinto los detalles metálicos del mono (cremalleras, botones...) y doy dos tonos para enriquecer cromáticamente el trabajo. En las zonas de luz doy una veladura con rojo sangre y en las zonas de sombra otra veladura con violeta, conseguido mezclando rojo sangre y azul medio.

38. El cuello del mono es de borrego para combatir el frío, pero la figura no tiene textura así que tendré que simularla. Pinto todo el cuello con un color base hecho con marrón sombra rojizo y una pizca de azul medio.

39. Ilumino el color base con arena iraquí. Primero realizo dos subidas de luz de volúmenes generales. Hago otra subida de luz añadiendo blanco mate. En este punto le doy textura al cuello haciendo pequeñas rayitas.

40. Las sombras las hago mezclando negro mate al color base y lo aplico muy diluido.

41. Pinto los zapatos con una mezcla de marrón británico y negro mate.

42. Con un poco de Warm Skin Tone voy iluminando el color base para las luces.

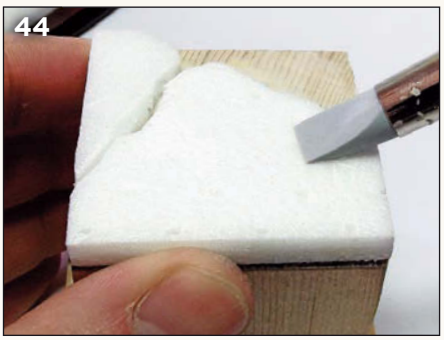
CUADRO DE COLORES

TODAS LAS REFERENCIAS SON DE AMMO BY MIG JIMÉNEZ

Imprimación negra: 20% Acrylic Thinner (A.MIG-2000) + 80% Black Primer One Shot (A.MIG-2023)
Imprimación blanca: 20% Acrylic Thinner (A.MIG-2000) + 80% White Primer One Shot (A.MIG-2023)
Base Cara: 45% Brunt Sand (A.MIG-0118) + 45% Warm Skin Tone (A.MIG-0117) + 10% Red Leather (A.MIG-0133)
Primera Luz Cara: Base + Warm Skin Tone (A.MIG-0117)
Segunda Luz Cara: Mezcla Primera Luz + Basic skin tone (A.MIG-0116)
Tercera Luz Cara: Light Skin Tone (A.MIG-0115)
Luces Extremas Cara: Mezcla Tercera Luz y Matt White (A.MIG-0050)
Sombra Cara: Red Leather (A.MIG-0133) y Burnt Brown Red (A.MIG-0134)
Ultima Sombra Cara: Burnt Brown Red (A.MIG-0134) y Black (A.MIG-0046)
Zonas mayor riego sanguineo: Red (A.MIG-0049)
Zona barba: Medium Blue (A.MIG-0103) y Brunt Sand (A.MIG-0118)
Pelo y cejas: 60% Red (A.MIG-0133) + 40% Matt Black (A.MIG-0046) + Medium Blue (A.MIG-0103)
Luces pelo: Base + Matt White (A.MIG-0050)
Sombras pelo: Matt Black (A.MIG-0046)
Veladura pelo: Burnt Brown Red (A.MIG-0134) + Matt Black (A.MIG-0046)
Base Mono: 50% Khaki Green Nº3 (British 1939-42) (A.MIG-0113) + 50% Khaki (A.MIG-0071)
Sombras Mono: 70% Color Base + 30% SCC 1A (British Brown 1941-42) (A.MIG-0110)
Luces Mono: Color base + 20% RAL8031 F9 German Sand Beige (A.MIG-0027)
Luces a pincel Mono: RAL8031 F9 German Sand Beige (A.MIG-0027) y Matt White (A.MIG-0050)
Veladuras: Blood Red (A.MIG-0121) y (A.MIG-0121) + Medium Blue (A.MIG-0103)
Pañuelo: Medium Blue (A.MIG-0103)
Luces pañuelo: Medium Blue (A.MIG-0103) + Sky Line Blue (A.MIG-0224)
Sombras pañuelo: Medium Blue (A.MIG-0103) + Matt Black (A.MIG-0046)
Cuello de borrego: Red Brown Shadow (A.MIG-0912) + Medium Blue (A.MIG-0103)
Luces cuello: Base + New Iraqui Army Sand (A.MIG-0029)
Sombras cuello: Base + Matt Black (A.MIG-0046)
Zapatos: 30% SCC 1A (British Brown 1941-42) (A.MIG-0110) + 70% Matt Black (A.MIG-0046)
Luces zapatos: Base + Warm Skin Tone (A.MIG-0117)

PEANA

Para ambientar la maqueta, he pretendido representar al personaje en una pista de aterrizaje al lado de una zona verde, durante los periodos de descanso que tenían los pilotos entre misiones. Utilizaré la iluminación de un día claro y soleado. Para la peana he comprado un listón de 60x60mm para el cuerpo y otro de 10x10mm para la moldura. Los corto a la medida deseada y los pego con cola blanca.



43. Corto dos trozos de corcho blanco para simular la losa de hormigón de la pista de aterrizaje.

44. Pego el corcho a la peana en la posición deseada y le doy una capa de cola blanca a modo de tapaporos.

45. Aplico una capa de White Pumice (20.212) de Vallejo en la zona de tierra.

46. Esparzo arena y piedrecitas, tanto en la zona de tierra como en la losa, para ensuciarlas.

47. Doy una generosa capa de imprimación One Shot negra por toda la peana y el terreno. Cuando seca, tapo la zona de la peana utilizando film de cocina y cinta de carrocero para no ensuciarla.

48-49. Pinto la losa con una mezcla de XF-53 Gris Neutro y XF-22 RLM Grey al 50%, ambos de Tamiya, que iluminaré añadiendo poco a poco XF-20 Gris Medio. Ilumino bordes y relieves con pincel seco y pintura blanca.
En el caso de la zona de tierra emplearemo XF-52 Tierra mate de Tamiya. Lo ilumino con ocres y amarillos, utilizando la técnica del pincel seco.

50-51. Coloco la figura y pego algunas piedras de mayor tamaño y algo de vegetación. También trabajo la superficie con óleos y pigmentos para dar mayor realismo y riqueza cromática.

MOLINILLOS Y SOPLETES

Javier López de Anca y
Chema Martínez

LA HÉLICE

Es habitual que dejemos algunas piezas de nuestros aviones para el final. Tras haber conseguido un magnífico acabado en la pintura y los desgastes del fuselaje, llegamos cansados y aburridos a la hora de rematar el trabajo. Un ejemplo de esto suelen ser las hélices. Por eso queremos mostraros un detallado paso a paso de cómo pintar una hélice y que quede con el mismo nivel de acabado que el resto del aparato. Estas piezas en sí, a veces, son pequeñas maquetas dentro de una más grande.

Para pintar esto tendremos que tener muy en cuenta las condiciones meteorológicas o el nivel de desgaste que hemos querido representar en el resto del aparato, así como los materiales en que está fabricado el original y las pinturas empleadas en el avión real. Creemos que la mejor forma de trabajar la hélice será hacerlo según vayamos avanzando en el montaje y pintura del resto de la maqueta, ya que así iremos comprobando cosas tan básicas como el encaje. Además, nos servirá para integrarlo utilizando las mismas técnicas y productos que vayamos empleando a lo largo de todo el proceso.

1. Aunque aparentemente las piezas que simulan las hélices suelen ser bastante simples, tenemos que prepararlas para la pintura. Así que podemos emplear una lija flexible para eliminar los restos del molde, pero tendremos que hacerlo con suavidad para conservar la forma exacta de cada pala.

2. Una vez tenemos el plástico completamente limpio, damos una imprimación para que la pintura agarre perfectamente. El tono de la imprimación dependerá del color de la hélice. En este caso, al ser muy oscura, he utilizado un tono intermedio.

3. Doy una capa previa en color aluminio para representar los desconchones.

4. Aplico un par de capas de Scratches Effects sobre el aluminio. Estas deben ser muy finas para evitar que el producto se acumule formando gotas que después resultarán irreales al retirar la pintura.

5. A continuación, doy una capa uniforme de negro mate sobre todo el trabajo anterior.

6. Ilumino el centro de cada una de las palas con un gris intermedio. La pintura tendrá que estar bastante diluida para que no cubra en exceso pues, de lo contrario, el contraste con el negro resultaría excesivo.

7. Sin dejar transcurrir demasiado tiempo, voy retirando la capa de pintura negra utilizando un pincel viejo empapado en agua tibia. Esto lo hago en el borde de ataque de cada una de las palas, no quedaría real hacerlo en cualquier sitio.

8. Dejamos secar durante doce horas. Es posible que haya quedado algún escalón al retirar las capas de pintura, que podremos eliminar recurriendo de nuevo a una lija flexible de grano 1200.

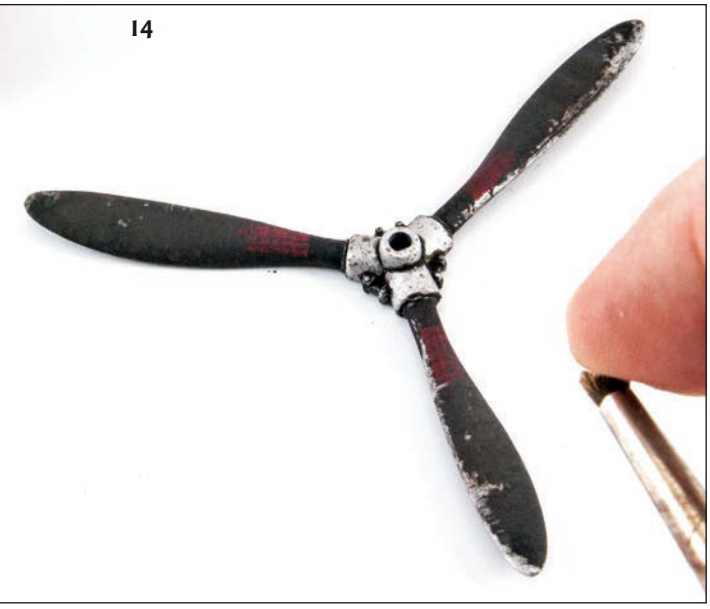
9. El cubo, es decir, la pieza donde van insertadas las hélices, se pinta a pincel con color aluminio. Como podéis ver, este tipo de pintura la podemos emplear tanto a aerógrafo como a pincel.

10. Sellamos todo el trabajo anterior con una generosa capa de barniz brillante Aqua Gloss de Alclad y dejamos secar otras doce horas.

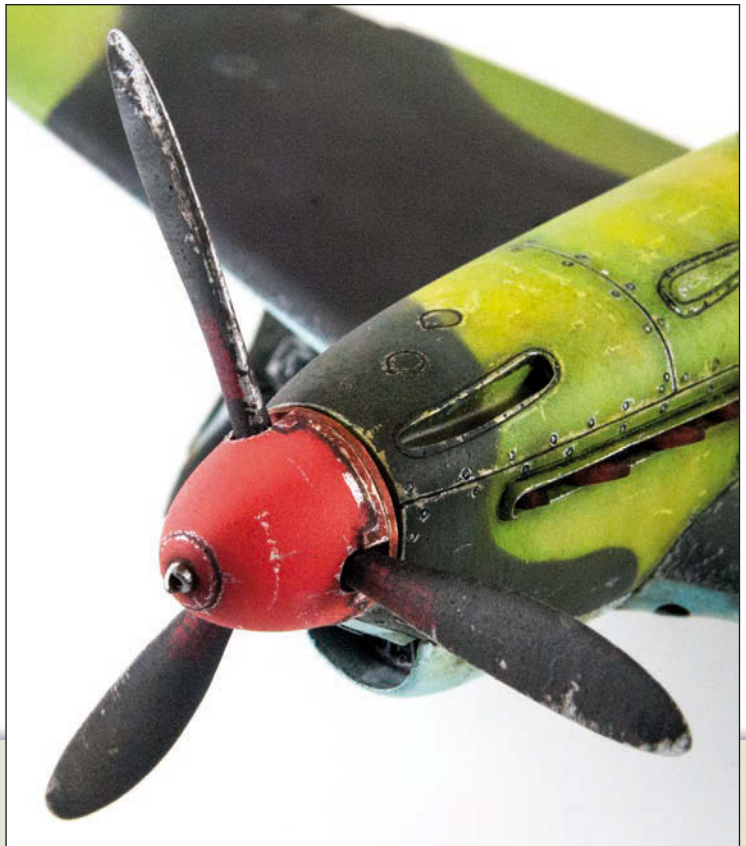
11. Aprovechamos el barniz para colocar las calcas, primero con el líquido Micro Set que las ayuda a fijarse y después con Micro Sol que hace que queden perfectamente adaptadas a la superficie y vuelvo a barnizar.

12. Seguidamente con un lavado de color negro en esmalte, marcamos los detalles del cubo y realizamos trazos sobre las palas en el sentido de giro de la hélice, imitando restos de suciedad e integrando los desconchones.

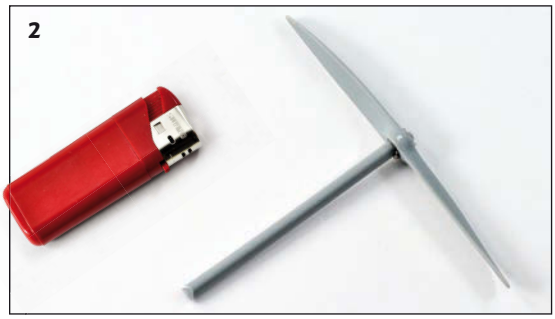
13. Daremos una capa final de barniz mate en esmalte. Este producto es el que consigue el mejor acabado mate, aunque ha de usarse bastante disuelto.



14. Para imitar restos de suciedad, salpicamos Engine Grime sobre las piezas, tratando de obtener muchas gotas de pequeño tamaño.



HÉLICE DE MADERA



1. La hélice que utilizaré para este artículo corresponde a un Pflaz de Wingnut a 1/32.

2. Para poder pintar la hélice cómodamente usaremos un sencillo truco, para el que necesitaremos un mechero y parte de un bebedero de las grapas. Con el mechero calentamos una de las puntas del plástico. Una vez que está caliente, lo presionamos contra el hueco trasero de la hélice. Cuando haya enfriado, sujetará perfectamente la hélice.

3. Como pintura base usaremos madera claro (XF-78) y marrón OTAN (XF-68), ambos de Tamiya.

4. Comenzamos por el tono más claro: XF-58. Antes de aplicar el segundo color tendremos que enmascarar la hélice con cinta de 1mm.

5. Para sujetar la cinta y mantenerla de modo que quede tensa, utilizamos unas pinzas.

6. Tras aplicar el segundo color, tendremos dibujada perfectamente la diferencia de la madera en la hélice.

7. Para imitar la madera usaremos dos tonos de óleo: primero un color claro y después otro oscuro.

8. Retiramos los óleos con una esponja hasta que casi no quede nada y se puedan apreciar las betas de la madera. Veremos que ambos han quedado fundidos.

9. Sellamos el trabajo de óleos con clear naranja de Tamiya (X-26).

10

10-11. Una vez ha secado el color transparente de Tamiya, barnizo la parte frontal de la pieza con Aqua Gloss (ALC 600) de Alclad.

12. Después de dejar secar el barniz al menos media hora, colocamos las calcas.

13. Pintamos el cubo en negro mate y sacamos volumen con la técnica del pincel seco, utilizando un color metal bruñido.

14. Pintamos los tornillos en color aluminio, con mucho cuidado de no manchar el resto.

15. Podemos realizar algunos arañazos raspando la superficie con papel de lija. Esto debemos hacerlo sutilmente.

16-17. Para terminar, aplicamos un filtro selectivo con negro OTAN (XF-69) de Tamiya, insistiendo en recovecos y en puntos aleatorios.

Ejemplo de una hélice de madera en el Albatros D.V de Wingnut Wings a 1/32. (Artículo publicado en el número 251)

Diorama's, Walls, Buildings, Roads, etc. can be easily created with

BREVECO MODELLING

Balsa-Foam®

Available in
3 different densities
5pcf Soft
10pcf Medium
20pcf Hard

Very easy to Carve,
Stamp, Cut, Glue and
Paint

Due to the structure,
very realistic brick
walls can be created

Basekit with all 3 densities

€ 9,50

Available in different sizes

Balsa Foam® has a high chemical
resistance and is heat resistant
No heat or solvent will cause damage

come visit our webshop

Also Dutch/Belgium dealer of MacOne

www.brevecomodelling.nl • info@brevecomodelling.nl • Balsa-Foam creations & techniques

MODERN STEAM MONO

STEFANO MARCHETTI

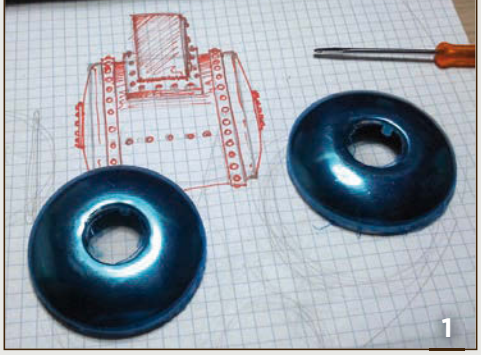
SCRATCH

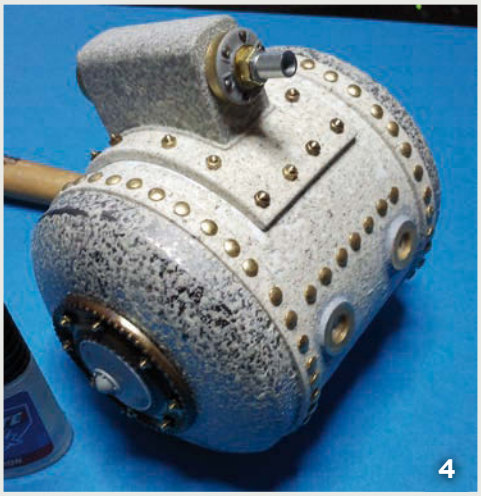
1/7

OBIKE – LONDON 1896

¿Qué es Steampunk? Es un hilo que atraviesa la fantasía y la ciencia ficción y que sitúa una tecnología anacrónica en un escenario histórico, a menudo el siglo XIX y, en particular, durante el Londres victoriano. Se trata de historias en las que se describe un mundo alternativo, en el que armas y máquinas son accionadas por vapor en lugar de electricidad u otras formas de energía. Muchas han sido las películas y comics que han captado su esencia, como Sherlock Holmes, La invención de Hugo, Sucker Punch, Steamboy o La Liga de los Hombres Extraordinarios.

A la hora de pensar en esta obra, tuve en mente los experimentos que se habían realizado, con mayor o menor éxito, para la construcción de monociclos. Quería construir un vehículo de estas características, con un motor a vapor y las líneas propias de la estética victoriana. Para ello, me inspiré más en los trenes y tractores a vapor que en los automóviles. Quería que fuera un proyecto único, por lo que evité recurrir en la medida de lo posible a kit comerciales y crear desde cero todos los componentes de mi máquina: la caldera, el quemador, los mandos... El cine se convirtió en mi inspiración, concretamente dos versiones de La Máquina del Tiempo de H.G. Wells: El tiempo en sus manos (1960) y The Time Machine (2002). La planificación era fundamental para tener una idea clara de la distribución de los componentes, de la colocación de las tuberías, de las uniones... Aunque fuera un tema de ciencia ficción, traté de darle la apariencia más realista posible. En esto me ayudarían las fotografías tomadas en la Cité du Train de Mulhouse (Alsacia, Francia), un verdadero centro de peregrinación para los amantes de los trenes y el vapor, así como las captadas en el Museo de Ciencia y Tecnología de Londres.





1 a 3. A la hora de planificar este trabajo decidí hacerlo por grupos, comenzando por la caldera. Se compone de dos piezas de metal y un cilindro de PVC. A continuación, realicé los agujeros donde irían colocados los remaches. Aprovecho para hacer la prueba de encaje con la tubería.

4. Consigo la textura característica del hierro fundido empleando masilla putty de Tamiya disuelta con disolvente industrial y aplicada con una esponja. Después voy pegando todas las tuercas y remaches con cianocrilato.

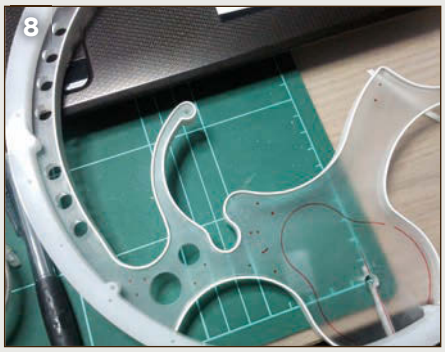
La ambientación y el conductor deberían ser acordes con el vehículo. Quería representarlo aparcado frente a la fábrica en que podrá haber sido construido. Así que investigué sobre las estructuras industriales británicas de finales del siglo XIX para darle más credibilidad. Al final me decanté por un edificio que aún existe en la rivera del Támesis, en la zona de los Docklands.

Trabajar en este proyecto ha sido toda una satisfacción y un auténtico desafío, no sólo por la investigación histórica que tuve que realizar, sino por querer diseñar un objeto interesante y original que requería ser delicado en su construcción. Además, me permitió trabajar sin restricciones ni opiniones preconcebidas con distintos materiales y técnicas, combinándolas según me parecían más apropiadas. ¡Es el momento de comenzar a pensar en un nuevo proyecto!

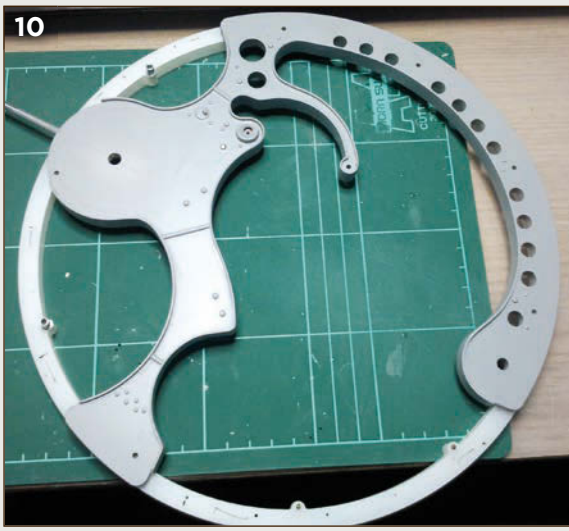
MONOBIKE

5. Comienzo la construcción por el chasis usando metacrilato transparente (plexiglas), ya que es bastante resistente, característica que es fundamental cuando queremos trabajar con diversos materiales y evitar las siempre indeseables roturas.

6-7. En este punto realizo el perfil de todas las estructuras con lámina de forex de 1mm para crear la apariencia propia de las estructuras de metal. Prefiero usar forex o PVC en vez plasticard porque, aunque tienen el mismo grosor, los primeros son más maleables y me permiten trabajar mejor con líneas curvas.



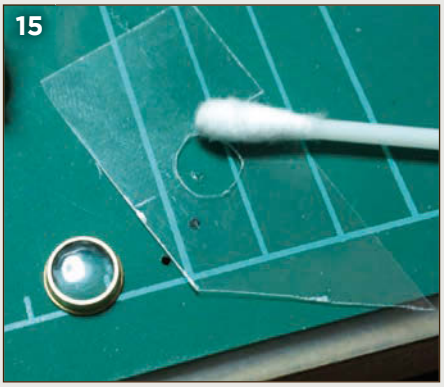
8-9. Después hice todos los taladros para colocar remaches y tuercas. Las demás piezas están atornilladas al chasis.

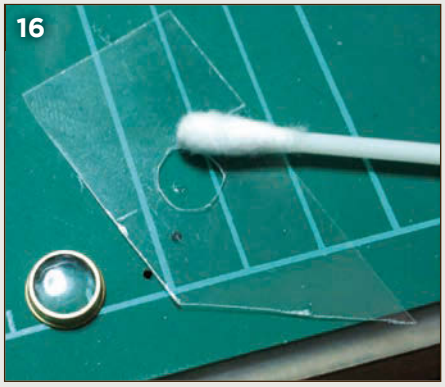


10. Compruebo que todo ha quedado correctamente aplicando una imprimación gris al chasis que, además, me ayudará después con la pintura.

11-12. A continuación, comienzo a construir el anillo exterior dibujándolo en papel adhesivo. Después lo coloco sobre las secciones de plexiglas entre 5 y 10 milímetros de espesor que he cortado alrededor, siendo lo más preciso posible, con la ayuda de un pequeño cutter colocado en un soporte vertical adaptable. Por último, lijo las piezas a mano hasta dejarlas con las formas deseadas.

13. Una vez tengo la rueda exterior y el cuerpo principal, uso el mismo método para realizar la estructura circular insertada en el anillo anterior, aunque en este caso he utilizado lámina de forex de 2mm.





14 a 17. Uno de los elementos más delicados de construir son los instrumentos. Para ello empleé varios materiales, como por ejemplo un pendiente. El cristal está hecho con lámina de acetato transparente.

18-19. Voy confeccionando algunos elementos con diferentes secciones de varilla de latón, a los que añado los omnipresentes remaches y tuercas. Todos los elementos se pegan con cianocrilato.

20-21. Algunas de las piezas con las que he trabajado no serán pintadas, sino que conservarán su acabado metálico. Esto convierte a la elección de los materiales en una tarea fundamental para conseguir la estética deseada.

22. Dibujo y recorto la forma básica del asiento sobre una lija de esponja.

23-24. La recubro con un trozo de polipiel que imita el cuero.

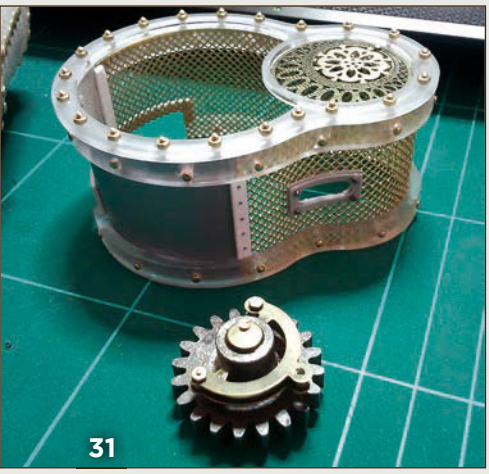
25. Por último, atravieso todo el conjunto con alfileres, dejando la cabeza a la vista para imitar los remaches. Además, creará el efecto de almohadillado característico de estos asientos.

26-27. Para darle el color que buscaba, distribuí de manera aleatoria pinturas de Tamiya negro y marrón que pulí, una vez secas, con un cepillo de dientes para conferirles algo de brillo.

28. Para realizar la caja de transmisión, voy dando forma a la rejilla con un tubo circular.

29. De nuevo recurro al metacrilato para realizar la estructura exterior, trabajándolo de la forma explicada anteriormente.

30. Hago la puertecilla con una rejilla con trama cuadriculada y coloco la ornamentación situada sobre ella con piezas obtenidas del modelismo naval.



31. Continúo añadiendo el resto de los detalles, que consisten fundamentalmente en más tuercas y remaches. También he usado algunos perfiles de acetato para completar la estructura.

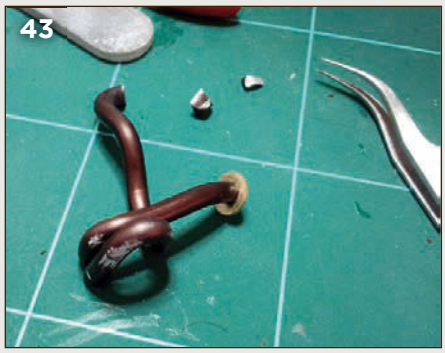
32-33. Una parte muy importante en la estética Steampunk es la presencia de engranajes y ruedas dentadas. Para imitar todos estos elementos recurrí a mecanismos de antiguos relojes y despertadores.

34 a 37. La sección de los engranajes está cubierta en el lado opuesto por una pieza cilíndrica de madera que realicé forrando un cilindro de ese material con lámina de acetato. A continuación, forré esta con pequeños listones de madera de balsa.

38. La tapa está realizada en metal, lo que me permite trabajar con un material resistente de escaso grosor. Una vez terminada, la pego al cilindro de madera colocando, por último, las tuercas y la ornamentación.

39. La base del pedal está hecha con pequeños listones de madera de balsa, pegados con cola blanca.

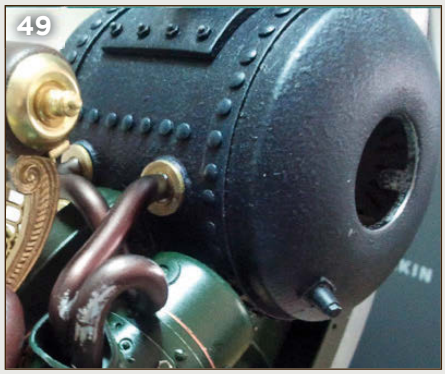
40. Completo la estructura con ornamentación comercializada para barcos de madera.



41 a 43. Para las tuberías más grandes utilicé alambre de aluminio usado en botánica para los bonsai. Son extremadamente maleables, por lo que se les puede dar la forma deseada.

44 a 46. Comienzo la pintura aplicando una imprimación gris y, posteriormente, una mano de negro mate y otra encima de Duraluminium para poder obtener los desconchones. Tras dejar secar durante un par de días, pinto el color base con el clásico verde oscuro inglés.

47-48. Voy pegando piezas que he trabajado por separado. Como se puede ver en la fotografía, en algunas zonas tuve que recurrir a mascarilla ya que los colores dorados corresponden a los materiales originales de la pieza.

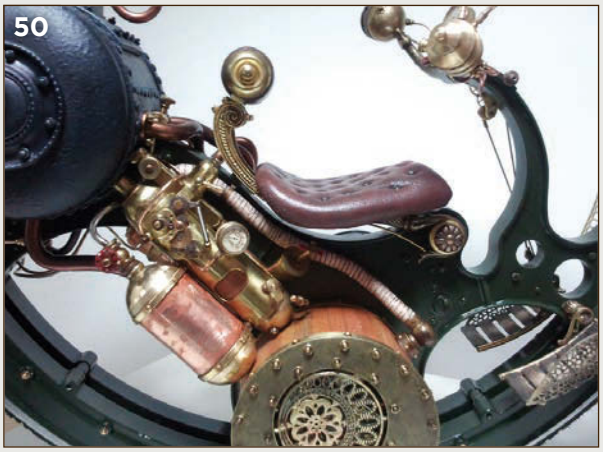


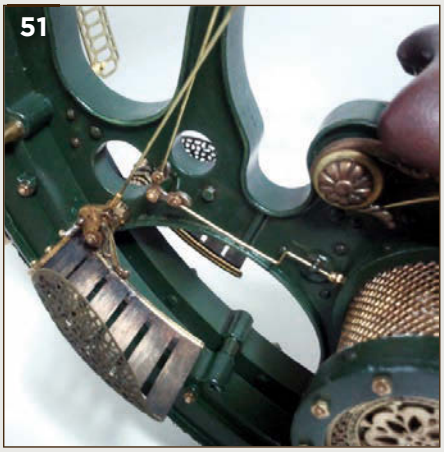
49. Para pintar la caldera he empezado dando una capa de imprimación con Mr. Surfacer 500 tras la que doy otra negra de Army Painter. El color definitivo lo consigo con una mezcla de negro satinado con azul y unos toques de marrón oscuro.

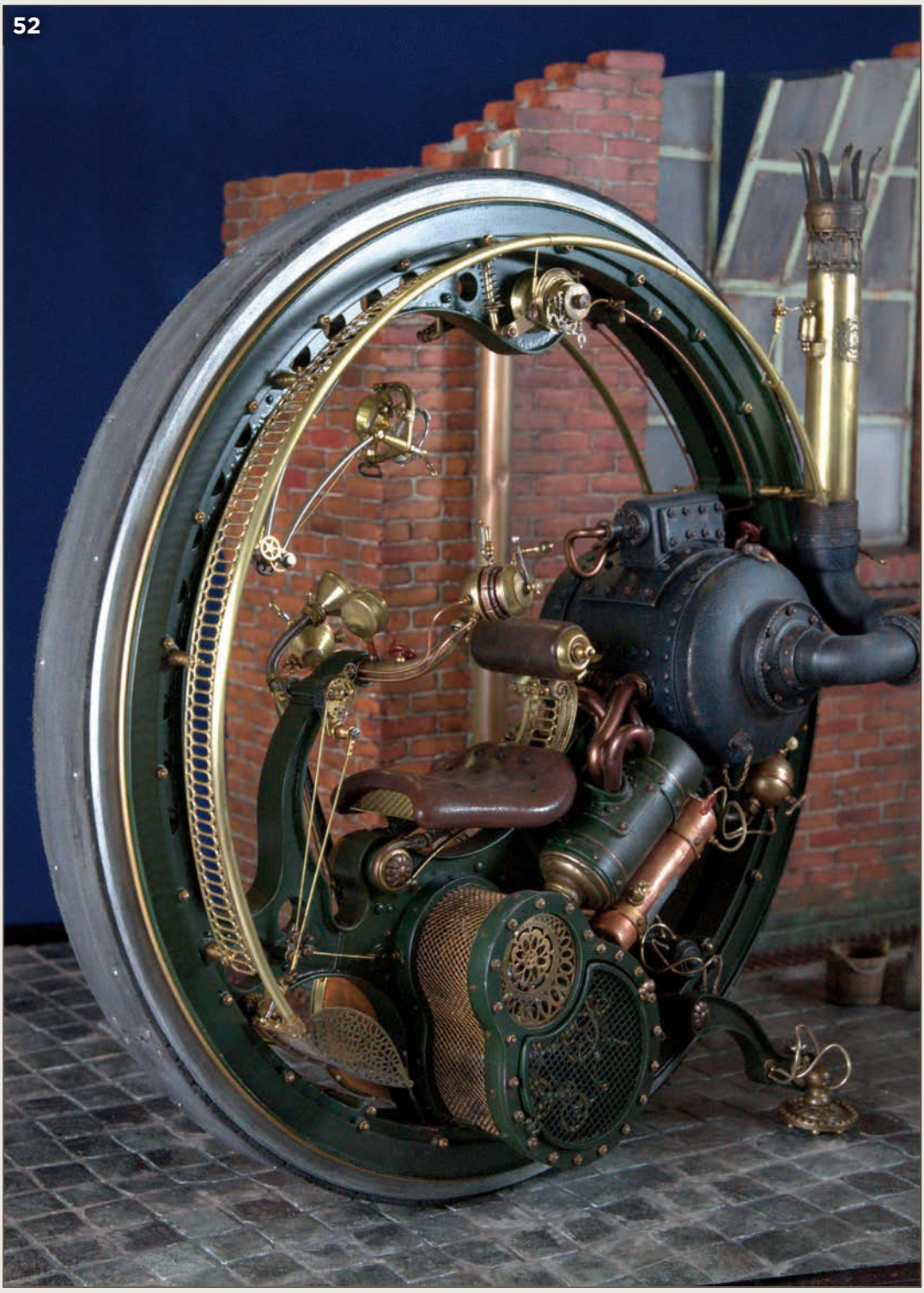
50. Un problema que tuve fue unificar todos los colores metálicos ya que algunos correspondían a las piezas originales y otros no. Para aquellas que tuve que pintar en latón utilicé Pale Gold de Alclad sobre una base de amarillo ocre y algunos toques de naranja. Lo mismo sucedía con las piezas en cobre. En este caso usé Copper de Alclad sobre una base de naranja y marrón tierra.

51. Tras un lavado oscuro aplicado en los listones de madera de balsa, lijo la madera para obtener un color más claro en el centro para simular el desgaste producido por las botas.

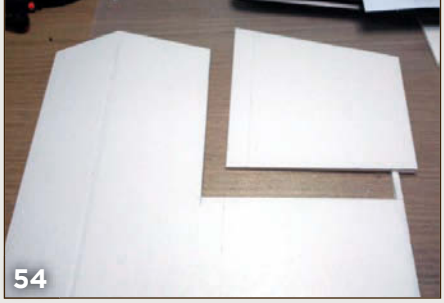
52. Voy terminado el montaje añadiendo las piezas que había trabajado por separado. Algunos de los metalizados llevan un ligero lavado en color oscuro ya que mi intención es que apenas tuviera desgaste.







53


54

55

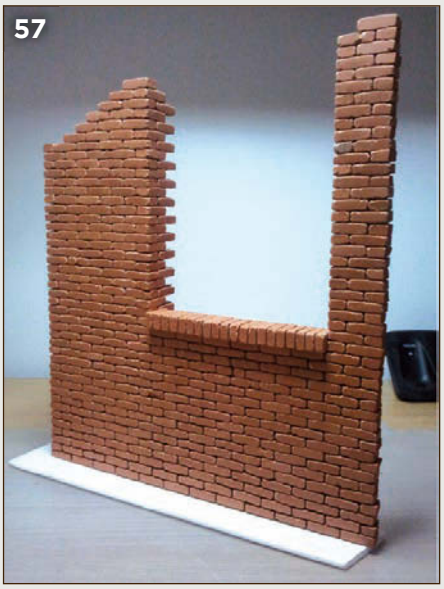
56

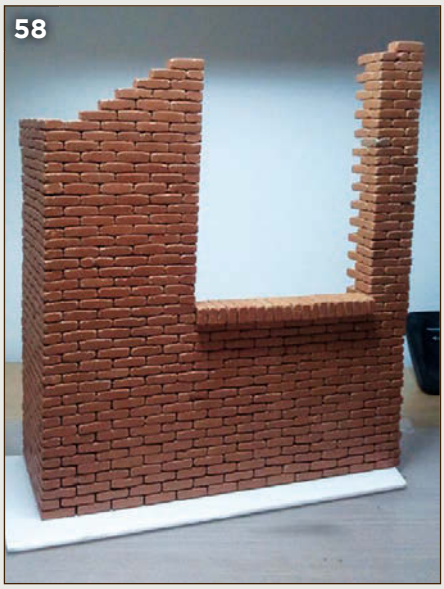
53. He utilizado Laminil de 5mm para construir la estructura sobre una base de 20 mm de madera contrachapada. Recorté sus formas con una cuchilla y una regla metálica.

54. En la parte externa de la estructura fui colocando hileras de ladrillos fabricados con pasta para modelar Das.

55. Forro el interior con láminas de plástico para representar las paredes.

56. Pinto todos los ladrillos, uno a uno, con diferentes tonos rojizos de pintura acrílica. Una vez ha secado, doy una capa de barniz brillo para protegerlos y aplico una ligera capa de yeso en las juntas para simular el mortero.

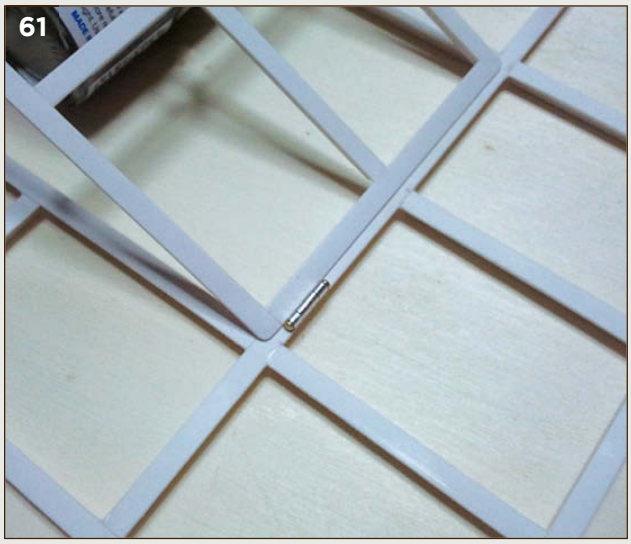

57


58

59

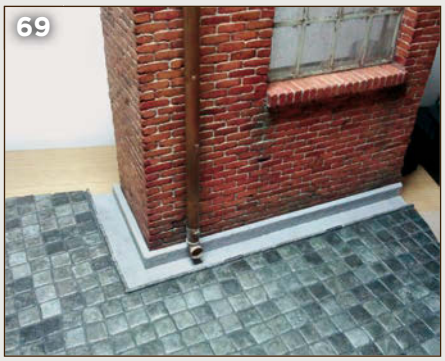
57 a 61. Con varilla de Evergreen realizo los marcos de las ventanas. Será necesario hacer sucesivas comprobaciones para asegurarnos de que encaja en el hueco de la pared.

60


61

62-63. Quise añadir en la ventana una rejilla situada en su lado interior, que recorto de una lámina con la forma deseada.

64. El interior del taller está pintado en dos colores. Fui añadiendo distintos detalles sobre la mesa de madera, como planos, llaves o herramientas.



65 a 69. Para realizar el característico pavimento inglés utilizo el mismo sistema que para los ladrillos de la pared. El primer paso será dar una mano de imprimación gris de Tamiya. A continuación, preparo una mezcla con agua, yeso y pigmentos negro y gris para rellenar las juntas y simular alquitrán.

70. Voy pintando los adoquines con distintos colores que después unificaré a base de filtros.

71

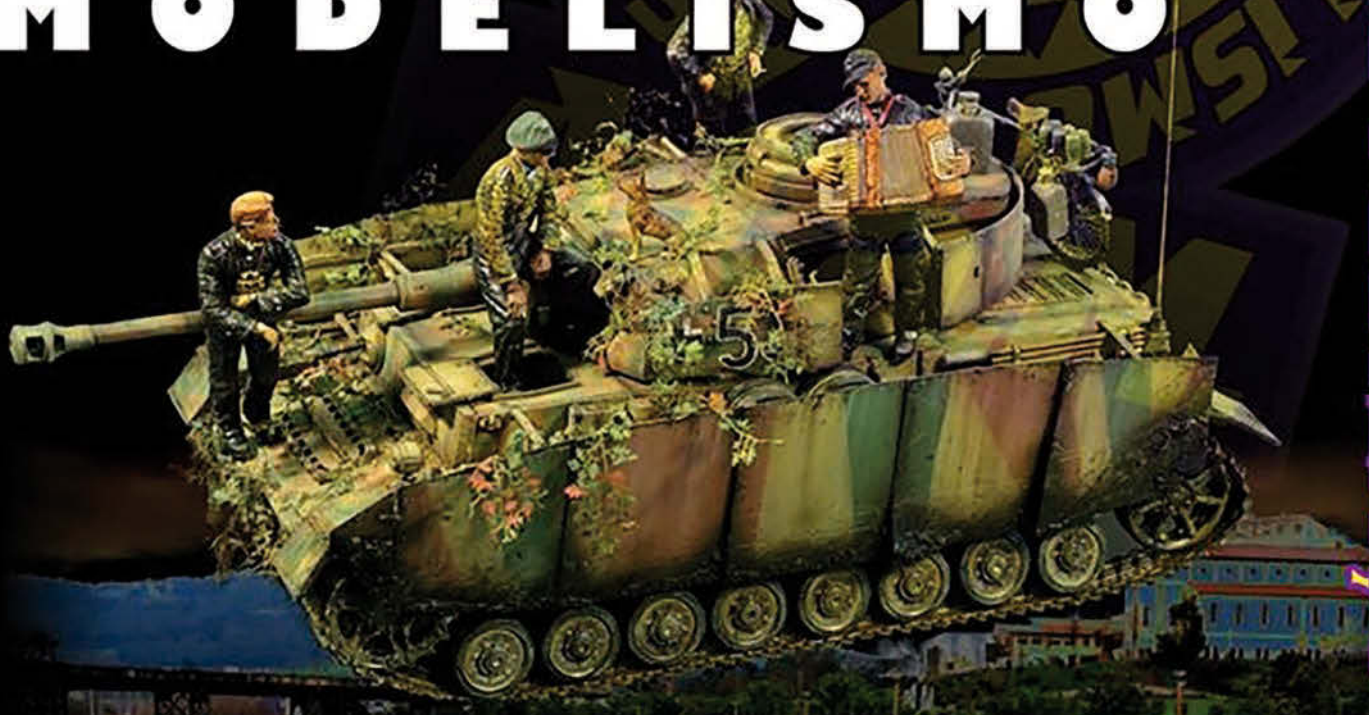
72

71 a 73. La realización del conductor de mi monociclo fue todo un desafío pues no sólo requería diseñar una figura que pareciera real, sino que se adaptara a la estética steampunk. Internet y los cosplayer se convirtieron en una gran fuente de inspiración a la hora de obtener una imagen de lo que buscaba. De hecho, mi intención era crear un personaje a medio camino entre las ilustraciones del comic Lady Mechanika y una figura hiperrealista. En lugar de modelarla desde cero, opté por clonar partes de tres figuras diferentes, que modifiqué, adapté y remodelé para adaptarse a mis necesidades. Todos los accesorios fueron diseñados para nuestra capitana, en particular el arma y el casco. Después la pinté a aerógrafo con acrílicos de Tamiya, salvo la cara, donde usé pinturas de Vallejo y óleo.

73

4

CONCURSO EXPOSICIÓN MODELISMO



CENTRO CÍVICO "LEONARDO TORRES QUEVEDO" Astillero (Cantabria)

Viernes 9 de junio de 18:00 a 21:00. Entrega de obras

Sábado 10 de junio de 10:00 a 13:00. Entrega de obras

Sábado 10 de junio de 17:00 a 21:00. Exposición

Domingo 11 de junio de 10:00 a 13:00. Exposición y entrega de premios

ORGANIZA:

A.Ca.M.
ASOCIACIÓN CÁNTABRA DE MODELISMO

PATROCINA:

EXCMO. AYUNTAMIENTO EL ASTILLERO
Concejalía de Cultura

COLABORADORES:

TELÉFONOS DE CONTACTO:
Ríos 653022679
José Luis 661756208

ASOCIACIÓN CÁNTABRA DE MODELISMO

2017

ASOCIACIÓN CULTURAL VALLISOLETANA DE MODELISMO

A.C.VA.M

Poco a poco nos vamos poniendo al día con la publicación de los concursos a los que vamos asistiendo año tras año. Como os habréis podido dar cuenta, todavía hay alguno del año 2016 que no hemos publicado, pero no os preocupéis ya que se irán publicando junto con los de este año.

En este caso os mostramos algunas de las maquetas presentadas en el concurso celebrado en Valladolid durante el fin de semana del 1 y 2 de abril. Al igual que el año pasado, se celebró en el antiguo picadero de la Academia de Caballería de Valladolid, un espacio especialmente adecuado para este tipo de eventos.

Como viene siendo habitual en estos encuentros, las demostraciones que se realizan por parte de reconocidos modelistas, hacen muy interesante la asistencia. Este año fueron Jorge Porto y Ricardo Merino los que nos mostraron sus trucos y forma de trabajo. En la demostración de Jorge pudimos ver cómo se trabajaba una pequeña escena, lo que atrajo a una importante cantidad del público asistente.

Aunque este año hubo menos público debido a la confusión en los horarios de apertura, este concurso se consolida como uno de los más concurridos en la mitad norte de España.

Clase A-1, Oro,
Pablo Ríos Delgado,
C-47

Clase A-1, Plata,
Manuel Martín Escribano,
UH-18 "HUEY"

Clase A-2, Oro,
Jorge Ángel García,
F18 Gallos

Clase A-4, Bronce,
Francisco José Abel,
Lockheed F-80 SW

Clase A-5, Plata,
Alberto del Val González,
GEE-BEE Z Racer

Clase M-1, Oro,
Cristian Frigeiro Suárez,
PZII Ausf L Luch

Clase M-1, Oro, Juan Carlos Larumbe Zubiría, *Merkava III*

Clase M-2, Oro,
Ricardo Merino Pando,
T-72 Ural

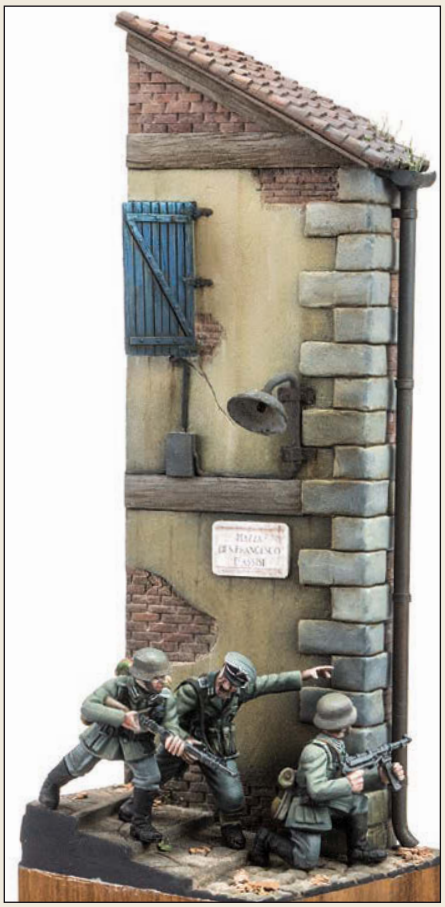
Clase M-4, Oro,
Juan Carlos Larumbe Zubiría,
Dragonwagon

Clase E-1, Oro,
Waldo Oses,
Happy Days

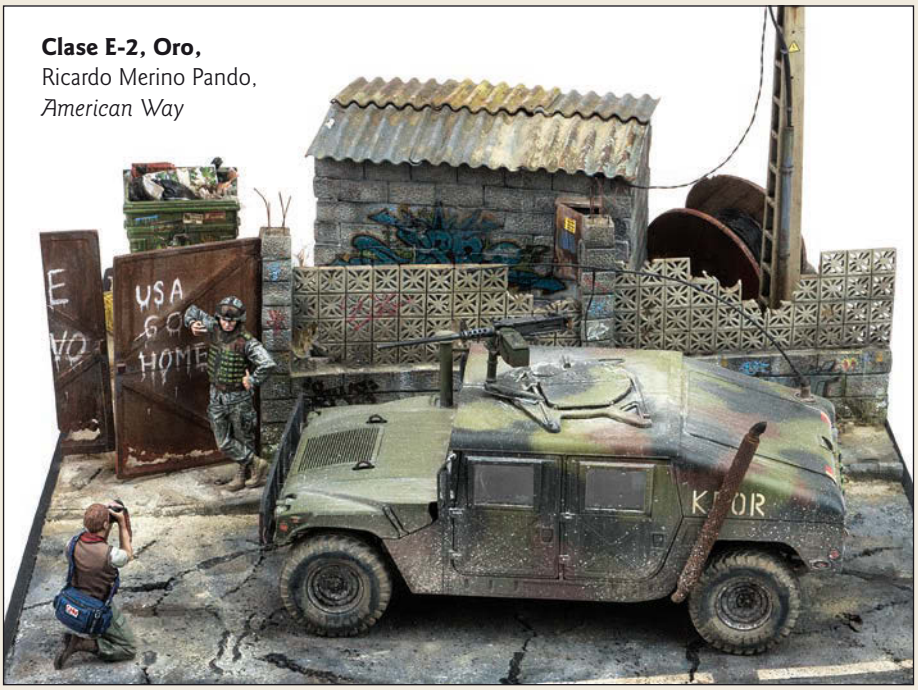
Clase E-1, Oro,
Cristian Frigerio Suárez,
Marmon Herrington MK II

Clase E-3, Oro, Cristian Frigerio Suárez,
Sirocco SDKFZ 223

Clase E-2, Oro, Jorge Porto del Corral,
En Attendant de la Depanneuse

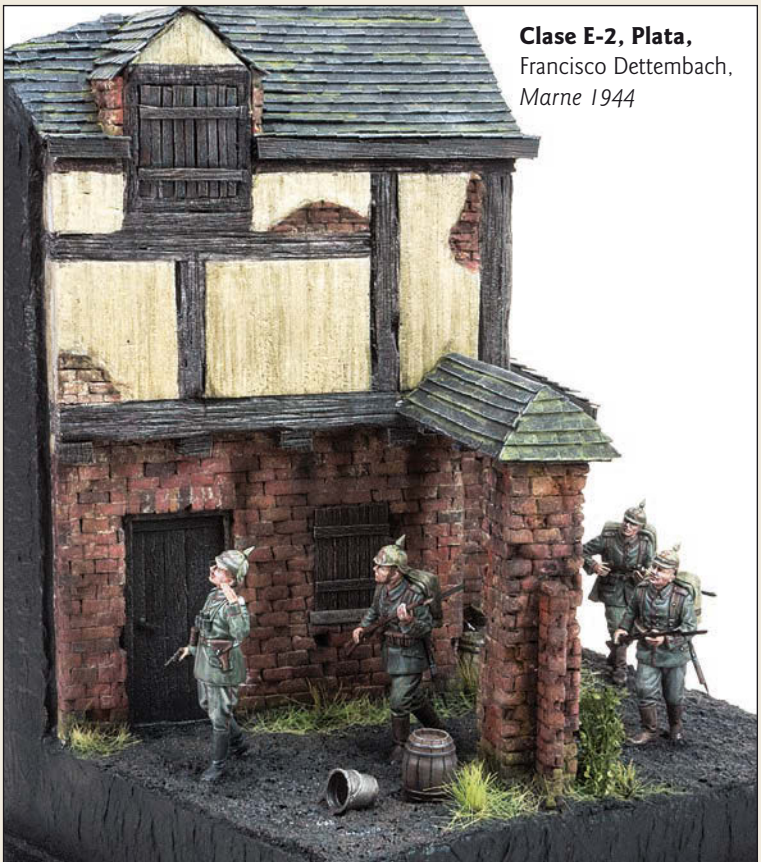


Clase E-3, Oro, Cristian Frigerio Suárez,
Sirocco SDKFZ 22

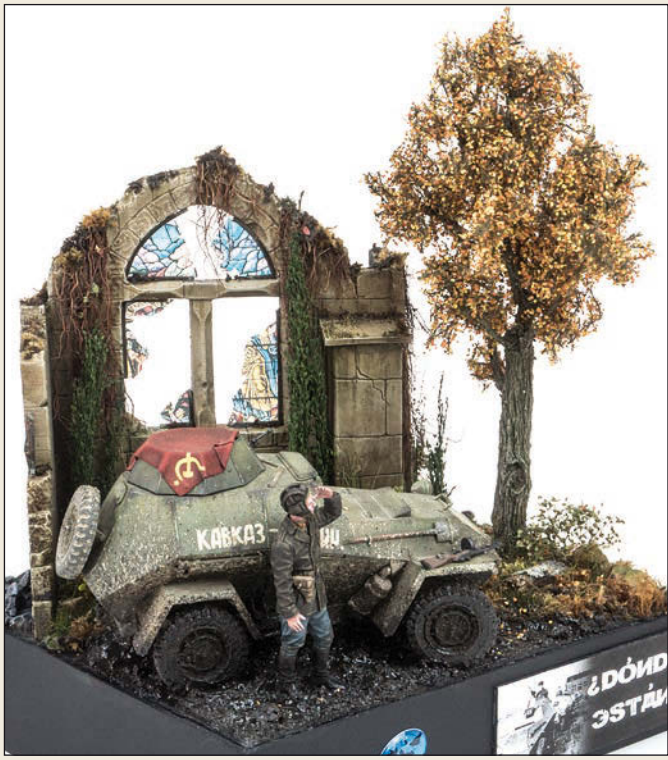


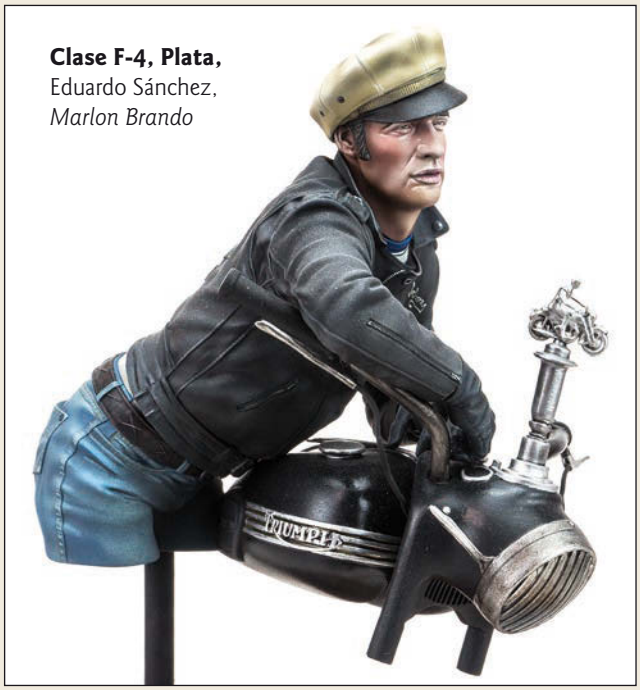
Clase E-2, Oro,
Ricardo Merino Pando,
American Way

Clase E-1, Plata, Jorge Porto del Corral,
"¿Dónde Están?"



Clase E-2, Plata,
Francisco Dettembach,
Marne 1944





Clase F-4, Plata,
Eduardo Sánchez,
Marlon Brando

Clase F-4, Oro,
Juan Miguel Fdez. Vicente,
Standartenführer

Clase F-6, Plata,
David Izquierdo Juez,
La Piedad

Clase F-2, Plata, Juan Miguel Fernández Vicente,
Governhent Issue Hürtgen 1944

Clase F-1, Oro, Juan Miguel Fernández Vicente,
Display

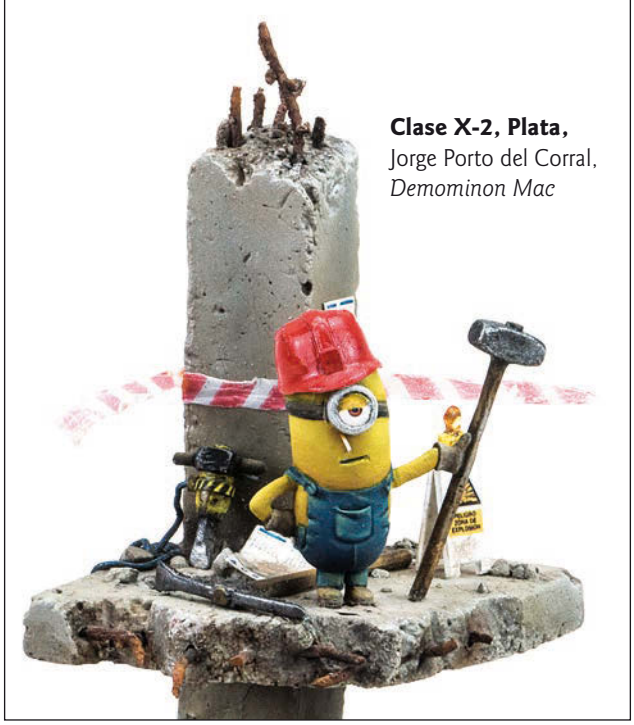
Clase X-1, Plata,
Francisco José Gómez, *Battle Tech Locust*

Clase X-3, Plata, Jonatan Gil, *Thorin*

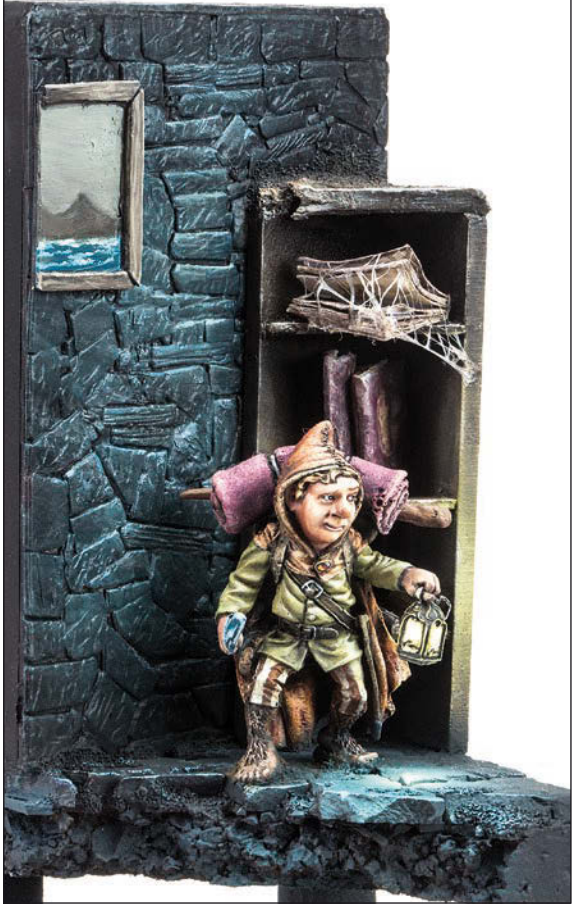
Clase X4, Plata,
Mario García Gómez,
Woodcuter Elf

Clase X-1, Oro,
Francisco José Gómez Rodríguez,
AT-ST

Clase X3, Oro, Raúl González Pérez,
Abalan Prince Of Hell



Clase X-2, Plata,
Jorge Porto del Corral,
Demominon Mac



Clase X-2, Oro,
Jonatan Gil, *Olfo*

Clase X-4, Oro,
Julio Pardo Melgoso,
Display

Clase X-5, Oro,
Jorge Porto del Corral,
Penalty y Expulsión

COMUNIDAD Modelística

A.C.VA.M

ASOCIACIÓN CULTURAL VALLISOLETANA DE MODELISMO

"A.C.VA.M." nace en Valladolid en Enero del año 2004 con siete socios fundadores para rellenar ese hueco que teníamos en nuestra ciudad en cuanto a Asociaciones de Modelismo se refiere. Somos un grupo de modelistas, algunos ya con la experiencia de haber pertenecido a otras asociaciones y llevar muchos años en este mundillo y otros que empiezan su andadura con toda su ilusión y ganas por aprender, que pretendemos fomentar y difundir este apasionante hobby entre todas aquellas personas que así lo deseen. Hoy en día, lo tenemos más complicado debido a que tenemos que competir contra los videojuegos, que tanto apasionan a nuestros jóvenes. De todas maneras, siempre será compatible toda clase sana de diversión y entretenimiento.

Nuestro objetivo principal, aparte lógicamente de fomentar este hobby, es el de realizar tanto cursillos como talleres, excursiones a museos y sitios de interés modelístico y sobre todo un concurso a nivel internacional, que en nuestro caso, ya va por la edición número catorce. De este modo podemos difundir todo lo relacionado con el Modelismo y, de paso, aprender los unos de los otros sin más pretensiones que el hecho de pasar unos agradables momentos entre gente apasionada por esta afición y también, por qué no, el poder hacer turismo visitando otras ciudades al participar en los diferentes concursos que hay por toda la geografía española y del extranjero.

En nuestro camino de catorce años, hemos estado en dos sedes que el Ayuntamiento de Valladolid nos cedió en dos de sus Centros Cívicos, mientras que el Concurso lo hemos realizado en siete lugares diferentes. Quizá penséis que son muchos, pero es que creemos que hemos ido mejorando con el tiempo, desde el primero en el Museo de la Ciencia, pasando por tres centros cívicos, la Base Aérea de Villanubla, el Archivo General de Simancas y, por fin el último y el mejor con creces, en la Academia de Caballería de Valladolid. Aprovechamos esta oportunidad para dar las gracias al Coronel y Director de la misma D. José María Castaño que tanto nos ha ayudado. El año pasado celebramos el Concurso conjuntamente con los Premios Ejército y fue todo un éxito.

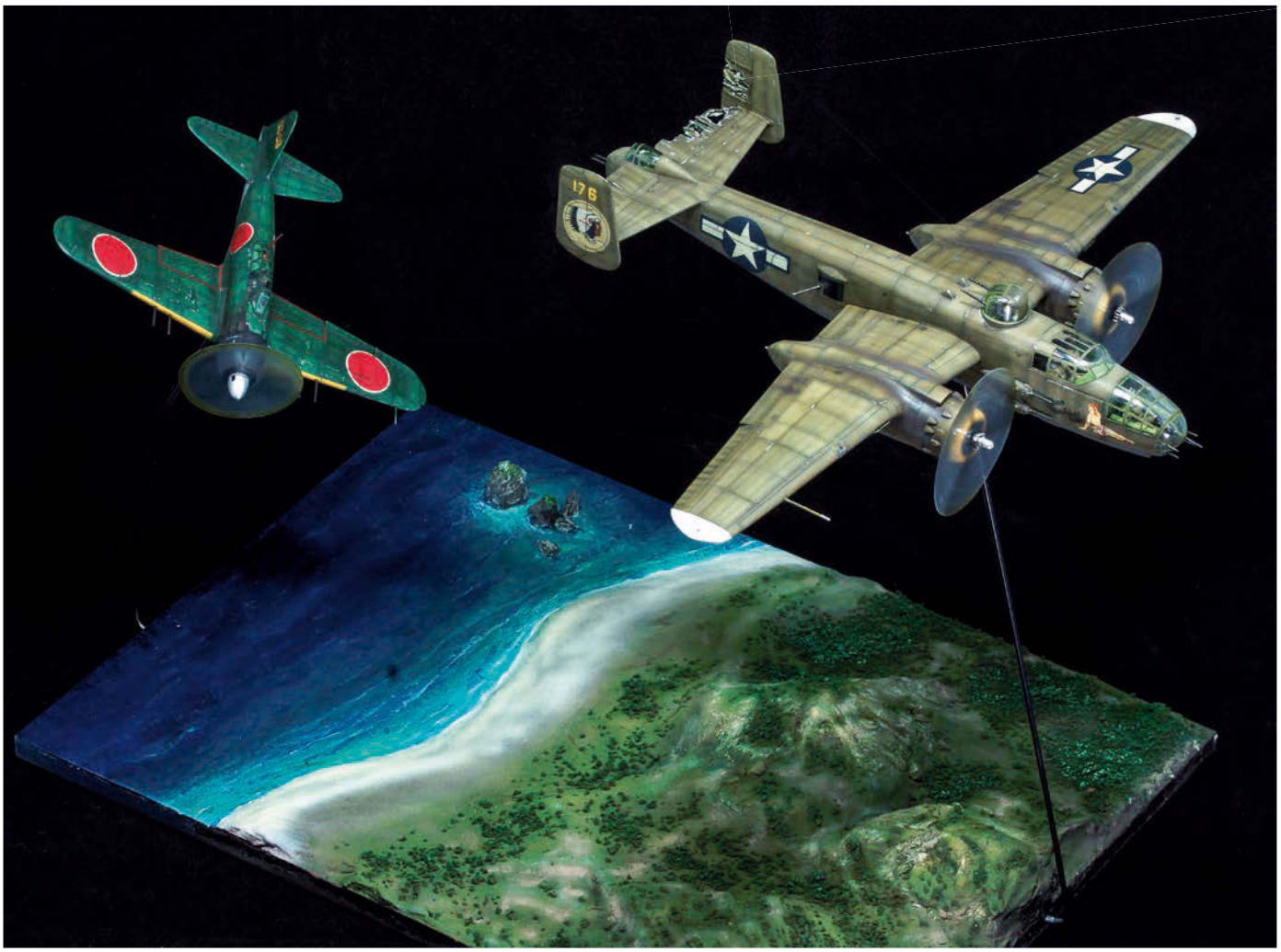
Nuestro lugar actual de reuniones está ubicado en el Centro Cívico José Luís Mosquera en la calle Pío del Río Hortega, 13 (Huerta del Rey) de Valladolid, que tan amablemente nos cede el Ayuntamiento. Aquí nos reunimos los socios todos los sábados de 17,30 a 20,00 horas para conversar, aprender y, sobre todo, divertirnos montando nuestras maquetas.

Si estáis interesados en pertenecer a nuestra Asociación, podéis contactar con nosotros en el teléfono 670588089 o bien pasar por el local de reunión, en la dirección del Centro Cívico antes mencionada.

Lugar de reuniones de A.C.VA.M.:
Centro Cívico José Luís Mosquera
C/ Pío del Río Hortega, 13
47014 Valladolid
Horario:
De 17,30 a 20,00 h.
Teléfono de contacto:
670588089
E-Mail de contacto:
acvam.valladolid@hotmail.com
Domicilio Social:
C/ Veinte de Febrero, Nº 7-6ºC
47001 Valladolid

MODELISTAS en Acción

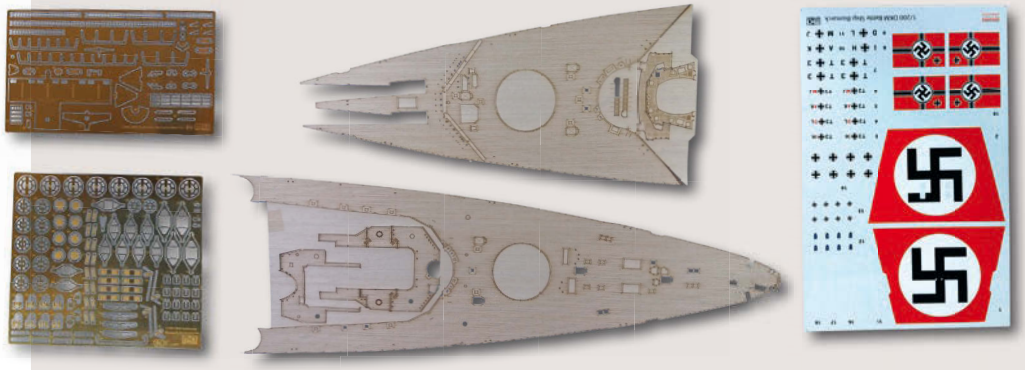
Báo Anh Nguyễn



Saludos desde Ho Chi Minh City, Vietnam, país en el que nací en 1989. Mi nombre es Báo Anh Nguyễn. Me inicié en el modelismo hace relativamente poco tiempo, en 2008. Mi principal parcela de interés son los aviones aunque también he hecho otras cosas. En mi ciudad cuento con varios amigos con los que comparto hobby, algunos con un buen nivel tanto en modelismo como en fotografía. De modo que ellos me ayudan a practicar y terminar mis proyectos, mejorando nuestras habilidades como modelistas.

1/200 DKM BISMARCK DETAIL-UP SET - MK1 DESIGN

ka-models.co.kr



La primera sensación al tener en las manos la caja de este kit de mejora es de ser "algo grande", acorde con la maqueta a la que va destinada. Sus medidas son respetables: 59 x 23cm. Cuando abrimos la caja y nos encontramos con las siguientes piezas:

13 Planchas de fotograbado (una de ellas a color y con las piezas necesarias para detallar los interiores de los hidroaviones Arado AR-196, incluyendo los paneles de instrumentos).

116 Piezas en latón torneado (artillería principal y secundaria, artillería antiaérea, mástiles, etc.).

42 Piezas en resina de alta calidad.

Cadenas en metal.

Cubiertas de madera.

Las trece planchas de fotograbado nos aportan piezas más que suficientes para detallar nuestro Bismarck a 1:200, sin necesidad de tener que recurrir a otro kit de mejora. Las piezas tienen el grosor perfecto para poder cortarlas y trabajarlas sin miedo a que se nos vayan a deformar en las manos.

Se tiene que hacer una mención especial a las piezas de latón torneado y las de resina. Estas últimas las suministra el fabricante en una cajita de PVC tipo "tuperware", que recomiendo encarecidamente no tirar una vez terminado nuestro navío y guardarla como oro en paño, ya que nos será muy útil en trabajos posteriores para guardar piezas pequeñas, evitando así su pérdida.

Las cubiertas de madera encajan a la perfección sobre la maqueta de Trumpeter, gracias al corte láser. Su grosor no excede de 1 décima, así que no desentonarán en absoluto una vez colocadas.

Las instrucciones tipo "fotografía" nos aportan claridad y nitidez. Es recomendable un estudio de las mismas previo al montaje, identificando las piezas en las grapas correspondientes, y no tendremos más problemas.

En definitiva, estamos ante una mejora para el Bismarck de Trumpeter de una calidad y factura exquisitas, pudiéndolo calificarlo como una mejora de alta gama. Salvo que queramos mejorar a scrath algunas piezas en plástico, el material suministrado por MK1 DESIGN es más que suficiente para no tener que recurrir a otros kits.

Por Ramir Durá

SBD-5 DAUNTLESS • EDUARD (REFERENCIA 1165) 1:48 www.eduard.com

En esta edición especial, Eduard nos ofrece el magnífico molde de Accurate Miniatures del bombardero de la Marina norteamericana SBD-5 Dauntless. Se trata de una referencia realmente interesante, empezando por el atractivo box art.

Aunque el molde tiene algunos años, continúa siendo una de las mejores opciones para representar este avión. Su plástico es de buena calidad, lo que facilitará trabajar con él o incluir las modificaciones que detallaremos a continuación. El grabado de sus paneles es muy fino, teniendo como mayor inconveniente la ausencia total de remaches, lo que nos obligará a grabarlos por nuestra cuenta si queremos representarlos. Por el contrario, el encaje no nos dará ningún problema. Uno de sus puntos fuertes es el detallado de la cabina. Además, el fabricante checo incluye un completo fotograbado para ella. Aunque no está incluido en el kit, Eduard cuenta con otro fotograbado para las piezas que representan los aerofrenos (referencia 48870), que en la maqueta resultan extremadamente vastas, por lo que es recomendable sustituirlas. También es posible detallar aún más nuestro Dauntless con otra referencia del fabricante checo dedicada a pozos, motor, bombas y cúpula acristalada (referencia 48869). Que haya una mejora para el motor, no significa que el incluido en la maqueta sea malo pues únicamente bastará con añadir el cableado.

Para mejorar aún más nuestro modelo, dispondremos de las ruedas en resina y las ametralladoras, todas ellas incluidas en el kit. También es de agradecer contar con las mascarillas para pintar una cabina bastante complicada.

Junto a la maqueta, en la caja encontraremos unas detalladas instrucciones que superan con creces las disponibles con el molde original de Accurate. En cuanto a las decoraciones, son cinco, que cubren los principales países y escenarios en los que participó este avión durante la Segunda Guerra Mundial. Tres de ellas cuentan con el esquema tricolor de la Marina norteamericana: una neozelandesa, otra del US Marine Corps y una francesa. Las dos restantes son aún más interesantes: una de la US Navy en blanco y gris basada en el teatro del Atlántico y, por último, una en blanco y verde perteneciente a la USAAF, aparato que recibe la denominación A-24.

En resumen, sin duda un modelo a recomendar pues el molde de Accurate unido a las mejoras de Eduard hacen de esta referencia la mejor opción en el mercado para representar un Dauntless a 1:48.

BRITISH WWII FIGHTER • EDUARD (REFERENCIA 4432) 1/144 www.eduard.com

En esta ocasión nos encontramos ante un kit poco convencional dedicado al conocido caza británico Spitfire Mk. IX en diferentes versiones. Se trata de una escala muy pequeña, 1:144, aunque resuelta magníficamente por Eduard. En el combo se incluyen cuatro aparatos.

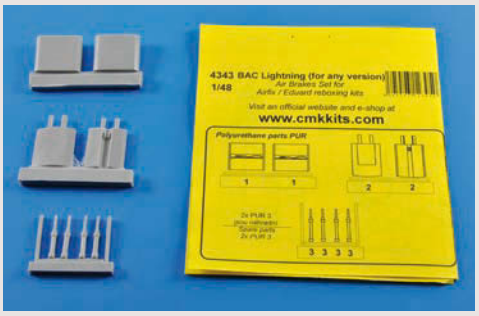
Cada avión se compone de dos planchas. La primera de ella corresponde a las alas, moldeadas tanto en las superficies inferiores como superiores, lo que evitará tener que realizar ninguna unión. En la segunda plancha podremos encontrar el fuselaje. Estas últimas son iguales para todos los modelos. Su montaje resulta extremadamente sencillo. A pesar de su tamaño, el fabricante checo ha conseguido un nivel de detalle muy alto, en especial en lo referente al grabado de todos los paneles del fuselaje. Además, también encontraremos en la caja un juego de mascarillas, las calcas y las piezas acristaladas de las cabinas. La única opción disponible es el montaje de estas cerradas, aunque con una sierra fina y mucho cuidado, podremos separar sus piezas fácilmente y colocarlas abiertas.

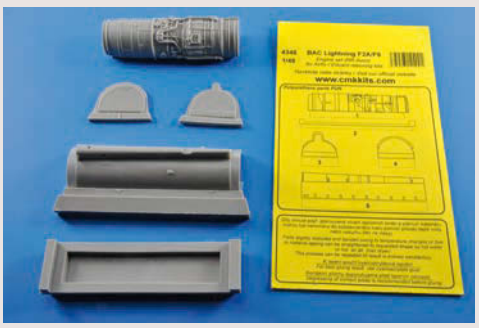
Cabe destacar que, probablemente, el principal inconveniente de este modelo sea la ausencia de piezas para detallar la cabina. Sin embargo, Eduard comercializa por separado un set de fotograbado con el que podremos mejorar esta zona (referencia 144006).

En cuanto a las decoraciones, disponemos de ocho opciones: cuatro británicas y cuatro checas. No obstante, si queremos montar los cuatro aviones, forzosamente, tendremos que elegir dos de las decoraciones británicas y dos de las checas. Excepto en el caso de un aparato metalizado, las demás van pintadas con el característico esquema RAF. Como es habitual, las calcas son de muy buena calidad.

Una vez más, Eduard nos ofrece el mejor kit de un Spitfire fabricado a esta escala. Nos parece una buena idea la comercialización de este tipo de maquetas donde, a pesar de su pequeño tamaño, nos permite disfrutar de su montaje y decoración cómo si se tratara de uno de sus hermanos mayores, sin requerir de demasiado tiempo. Además, su precio es muy razonable lo cual siempre es de agradecer.

ACCESORIOS CMK PARA BAC LIGHTNING





En este review vamos a analizar diversas referencias que CMK pone a nuestra disposición para mejorar y superdetallar el BAC Lightning F.2A/F.6 de Airfix a 1/48.

En primer lugar, contamos con un set de aerofrenos (ref. 4343 BAC Lightning Air Brakes Set) que, a pesar de que el incluido en la maqueta permite colocarlos abiertos, aporta un mayor detalle, en especial en la parte interior y los actuadores. Para instalarlos deberemos eliminar la parte de plástico del kit original.

El siguiente set resulta especialmente interesante, pues nos resuelve una parte comprometida de la referencia de Airfix: el tren de aterrizaje delantero (ref. 4344 BAC Lightning Front Undercarriage Bays Set). El pozo del tren de aterrizaje está metido en el interior de la toma de aire y en la maqueta de plástico se representa en dos piezas. Sin embargo, en la resina lo tenemos en un sólo bloque, por lo que únicamente deberemos sustituir las piezas de plástico por esta mejora. Además, también dispondremos de las tapas del tren de aterrizaje.

Como no podía ser de otra manera, la siguiente referencia está dedicada al tren principal (ref. 4345 BAC Lightning Main Undercarriage Bay Set). Resulta muy útil dada la complejidad de estas piezas, pues su superficie es una cuadrícula en relieve perfectamente resuelta por el fabricante checo. Al igual que en el caso anterior, incluye una tapas realizadas con gran detalle.

Para los amantes de los superdetallados, la próxima referencia les resultará imprescindible ya que nos permite dejar el motor superior a la vista (ref. 4348 BAC Lightning F.2A/F.6 Engine Set (RR Avon)). Hay que tener en cuenta que esta es una opción que no contempla la maqueta. Debido a ello, nos obligará a cortar el fuselaje en esta zona. Una vez realizado esto, el encaje es bueno y no supondrá ningún problema. Tampoco tendremos que guardar las tapas de plástico pues el set cuenta con ellas en resina.

Continuamos mejorando nuestro Lightning con las superficies de control (ref. 4349 BAC Lightning F.2A/F.6 Control Surfaces Set). En la maqueta de Airfix se incluyen por separado los flaps, por lo que sólo tendremos que reemplazar las piezas de plástico por las de resina. Sin embargo, tendremos que cortar el resto de las superficies móviles para instalar las de resina. Aunque es una operación sencilla, recomendamos poner el máximo cuidado para evitar dañar la maqueta.

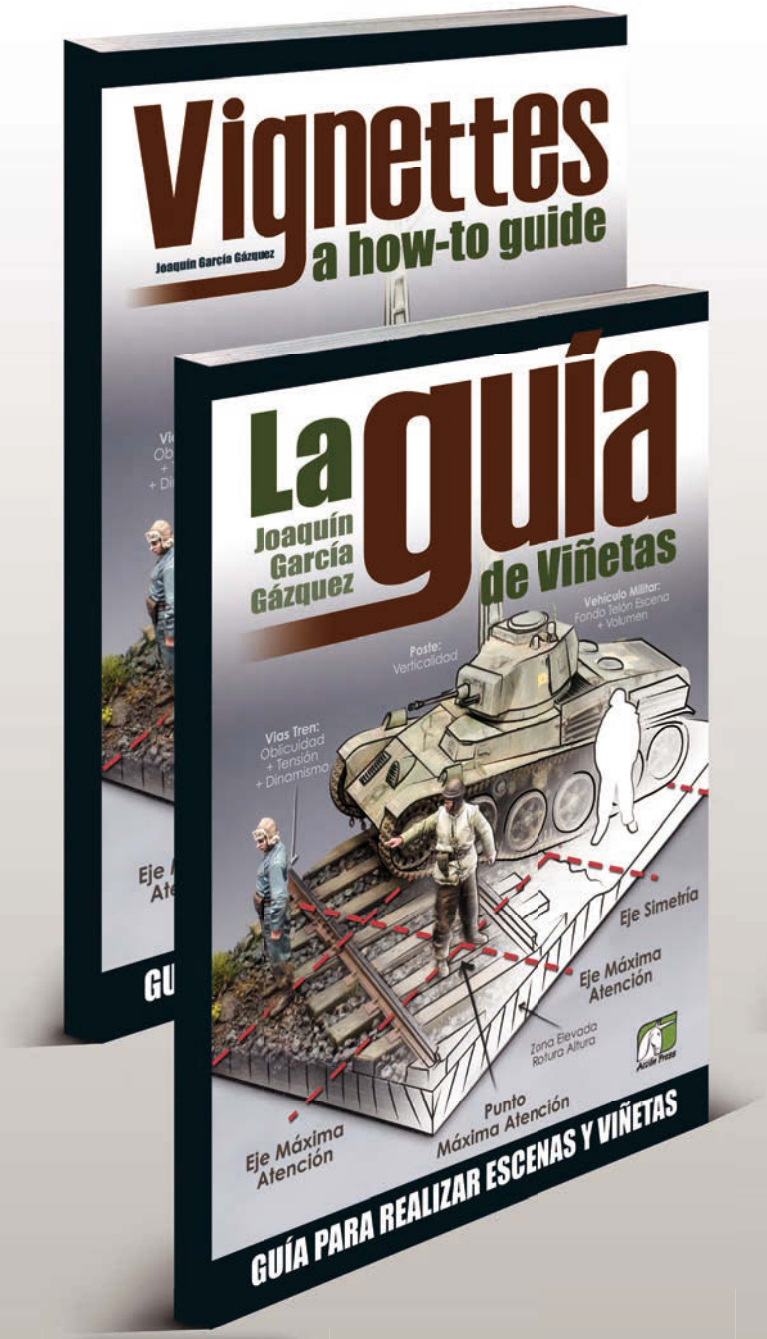
Por supuesto no podía faltar el cockpit (ref. 4350 BAC Lightning F.2A/F.6 Cockpit Set). Aunque en este caza británico la cabina no es excesivamente complicada, el kit de resina nos ayudará a sacarle un plus a nuestra maqueta. Como rasgo a destacar, hemos de decir que no incluye fotograbado, sino que todas las piezas están representadas en resina, incluidas las consolas de instrumentos. Con esta referencia podremos representar cuatro versiones: F.2, F.2A., F.3 y F.6. Incluye los instrumentos en lámina de acetato transparente y el asiento, realizado en resina con un magnífico detalle y que ya incluye los cinturones, por lo que sólo nos quedará pintar.

La última referencia que veremos está dedicada a las bahías de electrónica que este conocido caza de la Guerra Fría tiene situadas en la parte superior, delante de la deriva, así como otras más pequeñas distribuidas a lo largo del fuselaje (ref. 4351 BAC Lightning F.2A/F.6 Electronics Boxes). La maqueta original no contempla esta opción, por lo que estaremos obligados a realizar cortes en esta zona y colocar las piezas de resina. Cuentan con un gran detalle, en especial en lo relativo a los sistemas y el cableado. Hemos de advertir que esta referencia puede entrar en conflicto con el detallado del motor ya comentado, pues nos obligará a integrar la bahía de mayor tamaño en la otra mejora.

Podemos deciros que si a la magnífica maqueta de Airfix le sumamos todas estas referencias de CMK, perfectamente representadas y con gran detalle, obtendremos un modelo con el que dejar boquiabiertos a nuestro público.

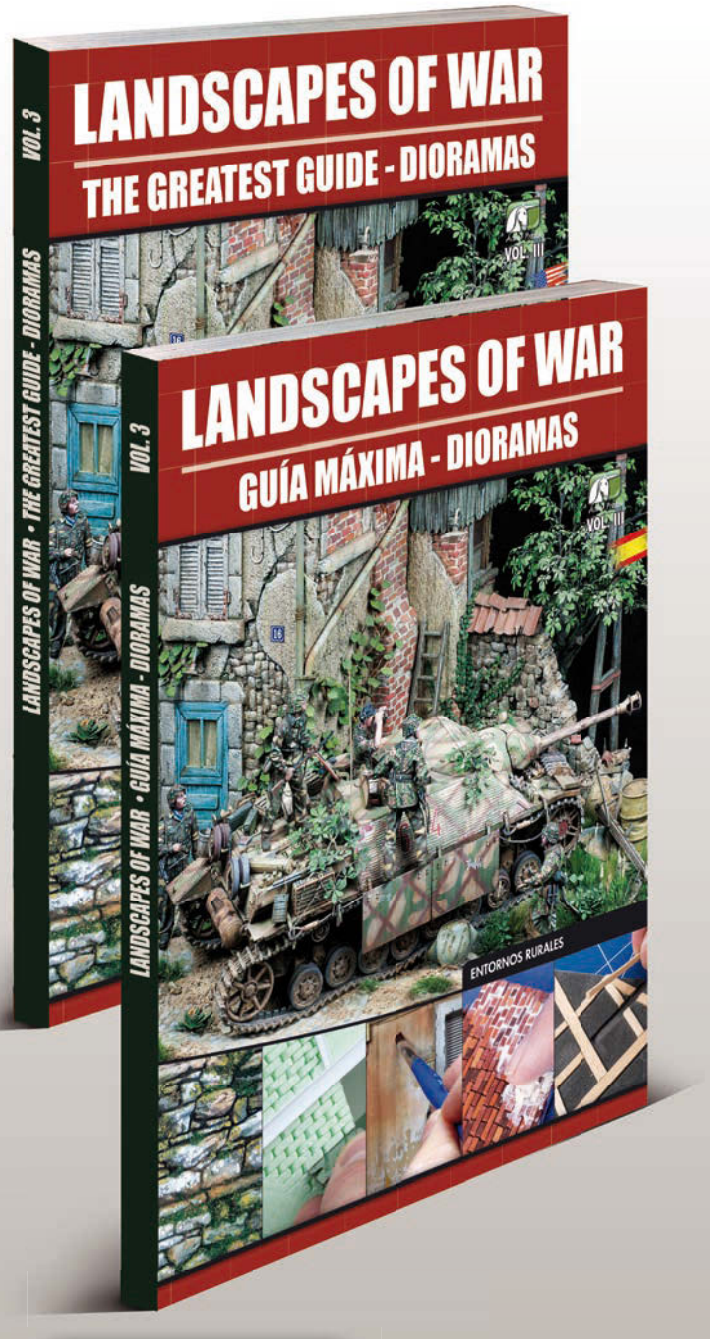
Por Javier López de Anca

NO TE PIERDAS NUESTRAS NOVEDADES



32 €
168 Pages/Páginas

Si quieres aprender todos los secretos de la creación y composición de una viñeta a escala, sin duda lo encontrarás en este libro del excelente modelista Joaquín García Gázquez.



29,5 €
160 Pages/Páginas

Os invitamos con esta tercera entrega de Landscapes of War a comenzar un viaje por los escenarios rurales más importantes de la Segunda Guerra Mundial

www.euromodelismo.com • web@euromodelismo.com

Acción Press · euro MODELISMO · PANZER ACES

scale model challenge

The international show for scale modellers and figure painters

October 21 & 22 2017

Venue:
NH Eindhoven Convention Centre Koningshof
Locht 117
Veldhoven, The Netherlands

Opening hours:
Saturday October 21: 10:00-17:00
Sunday October 22: 10:00-16:00

Admission:
Day ticket € 7
(children up to 14 years € 5)
Two Day ticket € 12
Children under 6 free admission
www.scalemodelchallenge.com

Celebrating 10 years SMC 2007-2017

Making the difference in scale modelling and figure painting